完全滿載副志94.12.3～97.7.31人氣軟體

集合PS秘技·金手指的實用全書

第二彈再次強力推薦

SLG.AVG.SPG.VS.

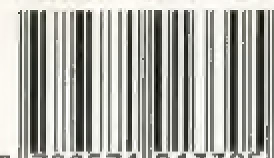
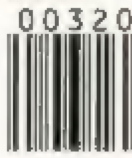
ETC.等397款遊戲軟體

PS

ULTRA PLAYING OF PLAY STATION

尖端出版

尖端書碼：15030008
農學書號：00199118



ISBN 957-10-1330-7
00320
9 789571 013305



珍藏寶典
008

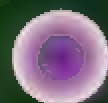
PS

完全滿載剖悉94.12.3~97.7.31人氣

集合PS秘技、金手指的實用全書

尖端出版

尖端出版
Sharp Point Publishing Co. Ltd
網址:http://www.spp.com.tw
定價320元



珍藏寶典
008

PS秘技2

完全滿載剖悉94.12.3～97.7.31人氣軟體
集合PS秘技.金手指的實用全書

尖端出版

第二彈再次強力推薦
SLG.AVG.SPG.VS.
ETC.等397款遊戲軟體

PS秘技2

ULTRA PLAYING OF PLAY STATION

完全滿載剖悉94.12.3～97.7.31人氣軟體
集合PS秘技.金手指的實用全書

尖端出版

完全滿載剖悉94.12.3～97.7.31人氣軟體

集合PS秘技.金手指的實用全書

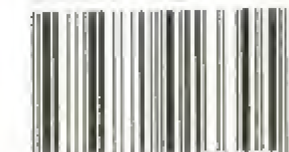
第二彈再次強力推薦
SLG.AVG.SPG.VS.
ETC.等397款遊戲軟體

PS檔案②

ULTRA PLAYING OF PLAY STATION

尖端出版

尖端書碼:15030007
農學書號:00199117



ISBN 957-10-1330-7
00320
9 789571 013305

珍藏寶典
008

PS檔案 ②

完全滿載剖悉94.12.3~97.7.31人氣軟體
集合PS秘技.金手指的實用全書

尖端出版

尖端出版
Sharp Point Publishing Co. Ltd
網址:http://www.spp.com.tw
定價320元

編者手記

PLAY STATION發售至今日已將近三年的時間了，在這之中不乏有一些非常受玩家歡迎的遊戲軟體，如：超速快感的「實感賽車」、詭異無比的「惡靈古堡」，及不用多加說明的超級大作—「太空戰士Ⅶ」。PS在發售的當時，業界的評價似乎不是很高，但由於SCE公司極力的拉攏知名廠商，使得電玩界受到了不小的衝擊，其中以史克威爾的加入最為轟動，而且在「太空戰士Ⅶ」發售前後，幾乎就已篤定PS是當今的最強主機。

人們都說PS頂下了任天堂的霸業，但我們卻認為是PS自己開創了另一個電玩領域，而且這個領域比當年任天堂時期更加廣大。雖然比銷售量，PS或許不及超級任天堂來的多，但相信若PS繼續保持下去的話，那只是時間的問題了。

在現今PS的遊戲已超過了一千多款（如果加上歐美的遊戲），而我們特別為您收集由'94年12月3日至'97年7月底8百多款的遊戲基本資料，為的就是方便讀者了解PS至今發售過哪些軟體，而我們也特別集結了各遊戲的秘技及金手指，以便玩家在玩正規遊戲外，也能享受另一種遊戲樂趣。在此先向讀者聲明一點，就是由於PS的遊戲實在太多，使得我們不得不將本書分為二期推出，如有不便還請見諒。最後，希望往後出版的PS檔案系列書籍，能成為您不可或缺的珍藏書之一，謝謝。

PS檔案②

發售時間 :1994年12月3日～1997年7月31日

SLG

AVG

SPG

SIMULATION GAME

模擬

在ＳＬＧ領域中最為出風頭應屬三國志系列，可能是以中國古時候的英雄之間爭鬥為題材、所以才大受歡迎。玩戰略遊戲，常常必須和電腦的人工智慧來鬥智，但有些的人工智慧，開發的不夠聰明，常使玩家遊玩度大大減低。



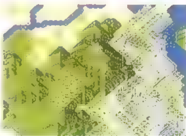
A.IV EVOLUTION

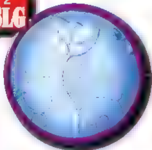
A列車IV

1994年12月3日
亞德迪克
¥7800
對應記憶卡(記憶單位14)



A列車可以說是亞德迪克公司的招牌作品，特別是在Ⅲ經由Maxis 公司移植到了ＩＢＭ個人電腦之後，更是吸引了更多玩家的目光。在這款與ＰＳ主機同步發售的Ⅳ當中，遊戲最大的特色之一，就是可以搭乘電車奔馳在玩家自己建構的運輸網路。除此之外，遊戲依然非常強調經營的理念，所以玩家不能夠魯莽地隨便建設，而是事事都要經過考量才可以。





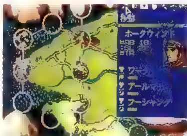
Falcata～アストラン.パードマの紋章

太陽帝國

1995年6月30日
GUST
¥6800
對應記憶卡(記憶單位4)



傳說之神秘克多蘭再次降臨在這個世界，接著其軍隊佔領了世仇亞斯多蘭的土地，亞斯多蘭的子民們於是前往傳說的國度沙曼甘恩，但是這裡也同樣難逃秘克多蘭的毒手，亞斯多蘭的復國計劃可以順利成功嗎？太陽帝國是一款相當標準的ＳＬＧ遊戲，玩家可以運用不同的戰術來取得戰場的勝利，不但可以利用情報屋來提升等級，而且還有１５種寶物隱藏在關卡裡頭喔！



ULTRA 1 TECH 情報屋的秘密

情報屋的事件一開始，你只要等待，不需要做任何的動作，等到他說「需要我幫您填上名字嗎？」的時候。你只要選擇「ｙｅｓ？」後，則同伴們的名字即可全部更換。且只需等待，不需要做任何的選擇，它就會再說出「讓我幫您加強訓練吧！」此時，只要按上「ｙｅｓ。」隨即展開戰鬥；若是戰勝，參數值就會提高，相當方便的系統，玩家可以多加利用。

ULTRA 2 TECH 變更戰鬥中的畫面

戰鬥只要一開始，一邊同時按Ｌ１與Ｒ１，一邊按Ｌ２，如此一來，在戰鬥中的人物就會縮小，相反的，若按Ｒ２來代替Ｌ２的話，人物就會放大。只要學會此項秘技，則玩家可隨意變更戰鬥畫面。



◀對於愛錢如命的角色，只要開場賽會就能簡單地提升其忠誠度。

ULTRA 3 TECH 變更參數值

在パーティセレクト（選擇伙伴）的畫面時，若同時按上Ｌ１、Ｒ１、Ｌ２、Ｒ２的話，在此同時，表示登場人物參數值的星星數目就會發生變化。



◀想「誘導」時必須先小心地靠近要交涉的軍團。

ULTRA 4 TECH 情報屋成為伙伴

把所有的道具準備齊全，以４人以下的人數爲一組，在這個情形下與情報屋會合，利用飯一粒，就能成為自己的伙伴。



◀無法「誘導」的話，就採用夾擊的戰略使其孤立，再各個擊破。



アクアノートの休日

海底世界



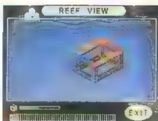
1995年6月30日
亞德迪克
￥6800
對應記憶卡(記憶單位4)

您想要在ＰＳ上面養魚嗎？別說這是痴人說夢話喔！透過這一款由亞德迪克公司所推出的海底世界，您就可以完成這一個偉大的夢想。在這一款遊戲裡頭，玩家將會有機會漫遊在廣大無比的海洋世界當中，並且能夠只讓特定的生物進行繁殖，或是想辦法維護整個海洋生態的平衡。除了單純的管理工作之外，遊戲還設計了相當多的額外事件，海底的遺跡與沉沒的船隻正等待您光臨。



ULTRA 1 TECH 可感覺到鼓聲

在遊戲開始時，以及記憶卡的裝置裡，自己的名字會顯示在畫面上；在這裡若按上Ｌ１、Ｌ２、Ｒ１、Ｒ２，就會聽得到敲鑼打鼓的聲音。



◀建魚礁就像玩積木，將紅、藍、黃3色方塊任意組合。

ULTRA 2 TECH 設置方格

利用漁礁的模式，盡可能的設置全部的方塊，接著將游標移到適當的方格後，再按×，如此就可選擇方格的高度；將游標移到方格上，設置好與方格不同色的方格，再按按鈕，就能設置方格了。如此重覆的操作，就能讓方格大量的增加。



◀玩家可以依據自己的喜好改變操作方法。

4
SLG

信長の野望.霸王傳

信長野望霸王傳

1995年9月15日
光榮
￥6800
對應記憶卡(記憶單位4)

在十五世紀中期的時候，由於地方豪族的抬頭與興起，於是日本就開始進入了戰國時代，而織田信長正是其中的一位超級霸王。在這一款由光榮公司所出品的霸王傳裡頭，玩家將有機會扮演戰國時代的所有著名君主，爭霸整個日本當然是遊戲最終的目標，不過在達成這個目標之前，玩家可別忘了要先將所有基本的建設與實力儲備完整才行，這可是嚴重考驗著您領導能力的時候。

5
SLG

三國志IV

三國志 IV

1995年9月29日
光榮
￥10800
對應記憶卡(記憶單位4)

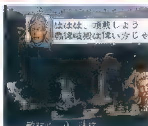
著名的三國志系列，如今終於也開始登陸了ＰＳ主機。在這款由光榮公司所推出的重新製作當中，其最大的特色就是採用了真人演出的片頭動畫，再來就是遊戲整個界面與畫面與前作都有很大的差別。在ＰＳ強力的硬體支援之下，遊戲有著很不錯的聲光演出，而在遊戲的主軸——戰鬥部分，立體的戰場使得玩家可以享受到更為逼真的擬真感受，所有三國志迷們都不應該錯過這一款作品。

ULTRA 1 TECH 獎金215

首先，遊戲一開始，就要先選擇登■新君主，將新君主重新登錄了之後，在名字輸入的畫面上，輸入「劉備玄德」。接著，選擇不要漢字的讀法，而是設定爲20歲的男性。如此一來，能力值的獎金點數就會變成215了。

ULTRA 2 TECH 特殊能力全力投入的君主

首先，重新登錄新君主，這個時候，名字設定爲「劉備玄德」（但漢字的讀法不用附上去），年20歲，性別設定爲男性，如此一來，獎金點數就會變成215，再適當的將它分配。接著選擇「否」，將名字變更成四神（不要附上漢字的讀法）後，再登錄，如此一來，君主就能靈活使用多種的特殊能力了。



◀要負有「外交」技能才可以擔任同盟使節，並且「魅力」值越高越好。

6 SLG



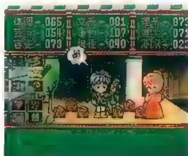
ときめきメモリアル～FOREVER WITH YOU

純愛手札



1995年10月13日
柯拿米
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)

在這一所純愛高中裡頭，有一顆傳說當中的戀愛之樹，只要在樹下與喜歡的人告白，就一定會永永遠遠在一起。恐怕有很多玩家都不曉得，柯拿米公司這一款純愛手札其實是從PCE移植過來的作品，但是由於遊戲整個的聲光效果都做了很大的改善，再加上11位女主角的驚人魅力，使得這一款遊戲成爲了早期PS最受玩家支持與歡迎的超■大作，是所有■歡養成遊■的玩家所必玩的經典之作。

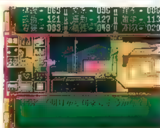


ULTRA 1 TECH 大家和氣相處

首先在玩家的輸入畫面上，姓氏輸入「みんな」名字輸入「仲良し」的話，也不知爲什麽，一開始就除了早乙女優美與美樹原愛之外，其他的人都會以互相認識的狀態展開遊戲。而且，所有女子對於你的評價，除了藤崎詩織外大家都是「非常喜歡」。

ULTRA 2 TECH 能力値573

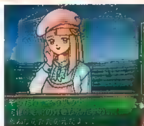
在名字輸入的畫面上，主角的綽號用平假名「こなみまん」輸入後，遊戲一開始，主角的能力値就很自然的變成573。



◀平時可藉由指令選擇來使主角成長。

ULTRA 3 TECH 輸入開發成員的名字

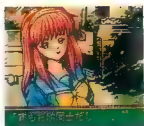
在名字輸入的畫面上，按選擇鈕的同時也按L1、L2、R1、R2、的任何一個按鈕即可，或是邊按選擇鈕的同時也按上L1與R2這兩個鈕或L2與R1的按鈕也行。如此一來，在主角的名字與綽號的欄上就會登上開發這個遊戲成員的姓名與綽號，而且登場的成員名字共有十種。



◀在休假日的時候可以和女孩子約會，如此一來可以提高好感度。

ULTRA 4 TECH 馬上開始畫面

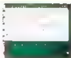
在標題畫面上、迅速的照著上、上、下、下、左、右、左、右的順序把指令輸入。接著會出現存檔畫面，突然，玩家可以聽到主題曲的歌聲。



◀當雙方的關係達到一定的程度，女孩子對你說話態度也會改變。

ULTRA 5 TECH 輸入電話號碼

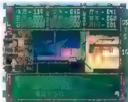
在假日的指令選擇畫面上，把游標對準電話的位置，在向好雄打聽某位女孩子的情報時，於畫面上將表示的電話號碼以○、×、△的按鈕輸入，就能接通這位女孩子家裡的電話。



◀在假日倘可以和女孩們約會？

ULTRA 6 TECH 馬上能接通電話

首先，在假日的指令選擇畫面上，來選擇電話指令，如此一來，在使用電話指令時把對手呼叫出來後立即按下×鈕的話，就在按鈕的同時，對方就會接聽電話。



▲在某段時間，電話答錄機會出現許多留言。

ULTRA 7 TECH 查看秘密情報

首先，在假日的指令選擇畫面上，來選擇情報雜誌的指令，再迅速的按照著上、上、下、下、左、右、左、右、×、○的順序按鈕的話，畫面上就會出現，提議技巧與攻擊方法的情報。這個秘密情報，每３個月就會更換一次內容。（情報雜誌的內容變更）



◀在遊戲中，有學校當然也會有考試囉！

ULTRA 8 TECH 移動娃娃

接受女孩子的告白之後，將遊戲告一段落，在系統選擇畫面上選擇該女孩的造型娃娃。首先在系統選擇畫面上，將游標移到娃娃並按下決定鈕。之後，若邊按Ｒ１並同時按上方向鍵的話，娃娃就會按照按鈕的方向移動。或是邊按Ｒ２的同時按方向鍵的話，娃娃的帶子的長短就可自由調整。



◀沒想到女孩們對於植物也有興趣！

ULTRA 9 TECH 出現2位詩織

遊戲一開始，畫面若變成為可輸入有詩織生日的情況時，把生日設定在10月11日或12、14日與文化節相同的日期，接著遊戲繼續進行，在文化節時也就是詩織的生日到來時，若是和詩織以外的女孩子一起參加文化節或是到詩織俱部以外的地方參觀。接著在詩織生日上拿出生日禮物時，會發生怪異的事件，不知爲什麼詩織的臉竟變成與自己在文化節時一起的女孩的臉一樣。

ULTRA 10 TECH 可以數羊

遊戲一開始，若變成平時的指令輸入畫面時，游標移到詩織房間的窗簾上，再按上決定的按鈕，如此就會發生詩織的聲音開始數羊，只是數到50隻完畢，詩織就會自然的睡著了。

◀成績發表了！沒有想到第一名竟是……

ULTRA 11 TECH 卡拉OK模式

若能夠在第3年的3月去卡拉OK店的話，不管誰都可以邀請她到卡拉OK店去約會。接著在卡拉OK店的前面，迅速的照著上、上、下、下、左、右、左、右、×、O的順序按下按鈕若成功的話會播出音樂。如此一來，可以利用卡拉OK唱歌，而且若出現選曲畫面的話，也同樣的照著上、上、下、下、左、右、左、右、×、O的順序迅速按鈕，如此一來，曲目就會增加，全部共可以唱4首歌。



◀遊戲中的女孩子的個性不同，對事情的觀感也不同。

ULTRA 12 TECH 詩織的告白

首先，在2P這邊也接上搖桿，接著，開場畫面開始之後，把2P這邊的L1與R1按鈕按著不放的話，就會出現詩織告白的畫面，上有「あなたが…」的台詞，接著就會發出「好きです」的聲音。



◀人見人愛的詩織，真想聽到她說我愛你。

金手指

輔助遊戲

兵蜂限時遊戲

8000F22E 0100

星[illegible]交[illegible]樂EX

800F0230 0001

自由談話和結局畫面

藤崎詩織、如月未緒

800F0204 0101

紐緒結奈、片桐彩子

800F0206 0101

虹野沙希、古式由加利

800F0208 0101

清川望、鏡魅[illegible]

800F020A 0101

朝比奈夕子、美樹原愛

800F020C 0101

早乙女優美・館林見晴

800F020E 0101

伊集院玲、早乙女好雄

800F0210 0101

主角各種狀態

體謭999

800EE8E5 03E7

800EE8DA 03E7

文系999

800EE862 03E7

800EE8DE 03E7

理系999

800EE866 03E7

800EE8E2 03E7

藝術999

800EE86A 03E7

800EE8E6 03E7

運動999

800EE86E 03E7

800EE8EA 03E7

雜學999

800EE870 03E7

800EE8EE 03E7



卒業Ⅱ ネオ.ジェネレーション

卒業Ⅱ



1995年10月27日
山河社
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

卒業系列可以說是在日本個人電腦上面相當受到玩家歡迎的作品，因此被陸續移植到了各大遊樂器主機上面。在這一款由山河社所操刀的版本當中，可以說是成功地保有了遊戲原有的氣氛，相信不會令所有喜歡卒業的玩家們失望。為人師表的您，必須要細心安排女主角們每週的上課行程，並且還可以在休假的時候進行個人輔導，還要特別注意■每位女主角的好感度高低。



ULTRA TECH 令人高興的附帶贈品

首先，在遊戲進行中，將5個學生全■進入一流大學進修，然後將這資料存檔起來。

接著在主要選單的畫面上，選定「おまけ」的話，就會追加ビジュアル以及カラオケ。若是選擇オケビジュアル項目的話，就可看到所有的ビジュアル事件；若選擇カラオケ，就可聽到5個人的歌聲。



金手指

石橋美佐子的各種狀態

HP（999、畫面的表示為99）
800A15E0 03E7

體力（999、畫面的表示為99）
800A15FE 03E7

好意（999、畫面的表示為99）
800A1610 03E7

敬意（999、畫面的表示為99）
800A163A 03E7
品位（999、畫面的表示為99）
800A1658 03E7
魅力（999、畫面的表示為99）
800A1676 03E7
向學（999、畫面的表示為99）
800A1694 03E7
英語（999、畫面的表示為99）
800A16B2 03E7
國語（999）
800A16D0 03E7
數學（999）
800A16EE 03E7
評價（999 0
800A181A 03E7

犬塚さおり的各種狀態

HP（999、畫面的表示為99）
800A15E2 03E7
體力999、畫面的表示為99
800A1600 03E7
好意（999、畫面的表示為99）
800A161E 03E7
敬意（999、畫面的表示為99）
800A163C 03E7
品位（999、畫面的表示為99）
800A165A 03E7
魅力（999、畫面的表示為99）
800A1678 03E7
向學（999、畫面的表示為99）
800A1696 03E7
英語（999、畫面的表示為99）
800A16B4 03E7
國語（999）
800A16D2 03E7

8 SLG



戰鬥サイバー 藤丸地獄變

藤丸地獄變



1995年10月27日

SCE

￥5800

對應記憶卡(記憶單位2)

望月千代女爲了要通報武田信玄的死訊，帶著12位女巫匆匆地前往裡透波居住的村莊，沒有想到卻在途中遭受到了盜賊的襲擊。藤丸地獄變可以說是一款結合了ＲＰＧ與養成要素於一身的ＳＬＧ遊戲，玩家必須要不斷訓練手下的忍者們，一方面製造強力的忍者武器，一方面靠著戰鬥來吸收寶貴的經驗，再加上優良忍術的運用，相信完成統一天下的目標不再遙遠。



金手指

煉釖藤丸、快速升級

800235E8 6362

霧隱才藏、快速升級

80023AE8 6362

オロチの傍太、快速升級

80023668 6362

肉王塀五郎、快速升級

800237E8 6362

送り屋岩鐵、快速升級

80023768 6362

煙霧助八、快速升級

800236E8 6362

切回驛丈、快速升級

80023868 6362

裁縫屋甚也、快速升級

800238E8 6362

地獄極樂、快速升級

80023968 6362
朧影加奈美、快速升級
800239E8 6362
韋馱天風子、快速升級
80023A68 6362
傀儡[illegible]天丸、快速升級
80023B68 6362
人形遣[illegible]天太、快速升級
80023BE8 6362
獸王丸、快速升級
80023CE8 6362
兒雷也、快速升級
80023D68 6362
鳶丸、快速升級
80023DE8 6362
※使用恢復道具後，也可以提升等級。

9 SLG



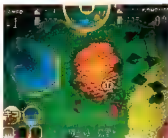
ただいま惑星開拓史！

惑星開發史

1995年11月3日
亞特龍
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



由亞特龍公司所推出的這一款惑星開發史，可以說是相當有別於一般ＳＬＧ的新型態遊戲。在惑星開發史遊戲當中，玩家將會不斷地接到委託者的各種委託，像是蓋越多的房屋越好，或者是要求興建二十棟以上的大樓等等。玩家可以從三種不同的機器人裡頭，依據其特性來安排它們的工作。不過在您忙碌地辛勤工作之餘，可別忘了要隨時注意敵人的行動，並且還要想辦法破壞喔！



10 SLG



サラブレッドブリーダーⅡPLUS

競馬王Ⅱ加強版

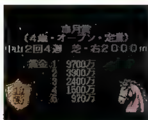
1995年11月17日
黑庫特
￥6200
對應記憶卡(記憶單位5)

賽馬養成遊戲終於也正式進軍到PS上頭來了，在這一款由黑庫特公司所發行的跑馬王2加強版當中，玩家將要好好地運用有限的一億元的資金，來想辦法培養出史上最強的馬匹來。由於遊戲的時間是從1964年開始計算的，因此玩家也得要跟馬匹一起奮鬥31年，而且過去實際存在的各匹名馬更會在遊戲裡頭現身，玩家的馬匹能夠超越過這些名馬的成就嗎？



ULTRA 1 TECH 把プチプチ全部消除

在遊戲的研究所裡，讀取或儲存的話，就能夠遊玩「プチプチ for PS」的小遊戲。在這個遊戲中，同時按R1、R2、L1、L2的按鈕，在畫面上的「プチプチ」，就能全部被消除。



◀遊戲目標是在30年內獲得全部GI賽的冠軍。

ULTRA 2 TECH 突然變成有錢人

遊戲開始時，將調教助手與專屬騎手的名字下面的方法變更，則每人大約能得到6億元的資金。

助手如下：わにさん→まさかつ、まるすけ→ゆうすけ、あるこ→あきこ、あーばん→しんじ。

專屬騎手：おがた→のぶゆき、なつむら→あけし、やなぎ→まさる、れいこ→ひよこ。

◀遊戲中存有所有馬匹的資料，可以做為比賽的參考。

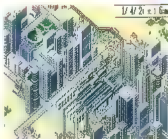
A.IV.EVOLUTION GLOBAL

A列車Ⅳ加強版

1995年11月22日
亞德迪克
￥6800
對應記憶卡(記憶單位14)

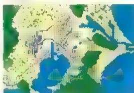


基本上來說，A列車Ⅳ加強版的遊戲規則與玩法並沒有太大的改變，不過在一些細節的部分卻作了很大的增強。其中最大明顯的不同，就在於特別加強3D畫面的效果，不但追加了許多無數的地圖，而且其畫像效果會有比前作更棒的表現。本來遊戲當中並沒有特別強調各國建築物的不同，不過這回在加強版裡頭，可以很清楚地看到代表各國的建築出現，而且還可以自行修改外形。



ULTRA 1 TECH 資金大增殖

首先，遊戲進行到一個程度時，別的公司若要把分公司賣掉的話，儘快的想辦法投資線路或建設大樓等，以減少手頭上擁有的資金。接著，指示自己的分公司盡量併購別家公司所賣出的分公司，故意想辦法讓自己公司的資金出現赤字。之後在遊戲結束之前，再下指令買下股票，如此一來，即可購入所有的股票。在營業額的明細表上，查看自己的資金時就會發現只有購入股票的金額資金會增加。

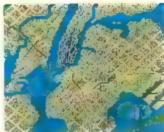


◀忠實呈現關東周邊的樣子。那右端的角落是否有漁港呢？

ULTRA 2 TECH 列車飛上天空

利用車窗模式指令來選擇用列車或用巴士，在行走時按下選擇鈕13次以上。列車或巴士就會脫離軌道飛上天空，在這個時候操作方法是按L1讓視點上昇，按R1讓視點下降，按L2向左回轉，按R2向右回轉。

這個版本收錄有全新的地圖。例如這個是美國紐約的曼哈坦。哈德遜河上還有自由女神像。




12 SLG

戰鬥國家

戰鬥國家

1995年12月1日
SCE
￥5800
對應記憶卡(記憶單位3)



以現代真實存在的武器為題材的遊戲，長久以來一直為許多玩家的死忠遊戲類型，不過由於大量的資料與繁瑣的指令等等缺點，使得一般的玩家都為之怯步。這款由ＳＣＥ公司推出的戰鬥國家，意圖想要改變這樣的刻版印象，不但特別在遊戲的聲光效果上面下了很大的功夫，而且戰爭的場面也全部都用3D貼圖的方式製作而成，相信會帶領很多新進玩家進入軍事迷人的領域當中。




13 SLG

CARNAGE HEART

外星戰史

1995年12月8日
亞德迪克
￥6800
對應記憶卡(記憶單位5)



在這一款由亞德迪克公司所推出的外星戰史當中，玩家將要扮演著一國的基地司令官，除了要負責設計與製造機動兵器之外，更要藉此攻佔他國的基地，以便擴張自己的領土。外星戰史的最大特色，就是玩家可以完全自行設計出一台專屬於自己的機動兵器，而且就連其行動模式都可以加以任意安排，比起其他同樣類型的遊戲，其自由度是遊戲的賣點所在。

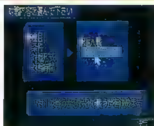


ULTRA 1 TECH 機體觀察模式

首先，以任一模式來開始遊戲，接著選擇機體設計室，決定選擇機體與周邊機器，在此機體若隱現的時候。同時連續按下R１或○或方向鈕的其中一個的話，隨著按的方向機體就會產生回轉。而且，在同一個畫面上同時連續按著×與上的按鈕時，機體就會縮小。同樣的方法，同時連續按著×與下的按鈕時，機體就會被變大。

ULTRA 2 TECH 第一回合最適化

首先，設計ＯＫＥ，接著，利用技術交易把設計圖的最適化交付給企業，接著存檔之後重新開始。隨後在讀取剛才所貯存的記錄的話，仍然是在第一回合，而且能夠自動減少到最適當的回合數。



▶可以讓你設計的機械兵們對戰一下，測量實力。

ULTRA 3 TECH 可以操作OKE

在戰鬥中，若連續按選擇鈕12次，「動作設定」這個項目就會出現，若變換成手動也可操作。而且，在能力測試時若按下Ｌ２，也可以變換操作其它的ＯＫＥ。



◀投資增加設備，工廠的生產量也有可能增加。

金手指

資金（999999999）	
801C5594　C9FF	801C5596　8B9A

金錢無限
800DC212　00FF



クラシ ックロード

競馬聯盟

1995年12月15日
■利娛樂
¥5800
對應記憶卡(記憶單位15)

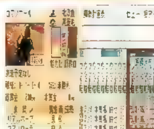


勝利娛樂公司的這一款競馬聯盟，事實上是以日本個人電腦版本的競馬聯盟Ⅲ為基礎，然後加以各種方面的改良所製作而成的遊戲。玩家這回要擔任一位賽馬的馬主兼調教師，為了讓英國純種馬匹在G1大賽當中取得勝利，而展開了一連串訓練的課程。由於遊戲的時間長達50年，因此玩家更要好好地培養出優秀的下一代馬匹才行，無疑地增加了不少遊戲的難度。



ULTRA TECH 資金10倍

首先，選擇對戰模式以外的模式開始遊戲，接著若出現馬主選單畫面時，選擇情報再觀看現役的賽馬，在此處將游標移到最下面的馬身上，按O鈕，就會進入馬匹調查的畫面。接著若同時按O與口鈕的話，不知為什麼資金就會增加至10億。



◀調教之後立刻看到效果，是一項親切的設計。



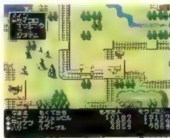
鐵道王'96～いくぜ億萬長者!!

鐵道王'96



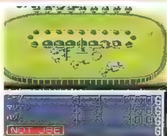
1995年12月15日
亞特拉斯
¥5800　需應記憶卡(記憶單位2)
對應多人用搖桿連接器(最多4人)

這款鐵道王'96的遊戲最大目的，就是要不斷地購買線路與建築物，規則就跟一般的紙上遊戲一樣，當對方走入自己的勢力範圍時，就可以跟對方索取一定的使用權利金，所以玩家必須要想辦法不斷地增加自己這方面的財產才行。這款遊戲另外還有一個很大的特色，玩家可以依照自己的需要，來選擇三種行進速度不同的列車，由於各具有優缺點存在，所以要好好審慎考量。



ULTRA TECH 途中結束

首先開始遊戲，照次序等待自己上場，在丟骰子之前同時按左與選擇鈕，接著就會出現訊息，若按O時，即使在途中，遊戲也可能結束。



▶遊戲中有五種賭博讓玩家賺錢。圖爲其中的賽「狗」。不要錢沒賺到還輸一大堆哦！



テーマパーク

模擬公園



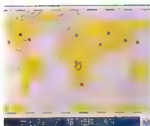
1995年12月29日
EAV
￥5800
對應記憶卡(記憶單位5)

在您還是小孩子的時候，一定常常去遊樂園遊玩吧！不過您有沒有想過，有一天自己也可以蓋這麼一座遊樂場呢？透過這款原本由牛蛙公司所製作的模擬公園，將會徹底地滿足您偉大的夢想。不過想要好好經營一座遊樂園，並不是一件非常簡單的事情，您會慢慢地體會到所有的酸甜苦辣。這款ＰＳ版本除了將原始版本給忠實移植過來之外，還可以親自搭乘自己興建的遊樂設施呢！



ULTRA TECH 超富裕的國家

首先進行遊戲，接著把自己所建造的公園，拿出去拍賣，接著返回到世界地圖上，把游標位置對到比比南極更下面的位置後按〇。如此，就可能叫做「なし」（無）的國家開始玩遊戲，這裡的國民的所持金都有６萬圓以上。因此就是把商店的價錢提高也不會讓營業額下降。



◀讓世界各地的人都玩得你設計的主題樂園吧！

金手指

資金（999999999）

801C5594　C9FF　　801C5596　8B9A

※使用本密碼時，在示範畫面上有時會發生遊戲中止的情形，所以請以開始鈕跳過示範畫面。

17 SLG



ウイニングポストEX

賽馬大亨EX



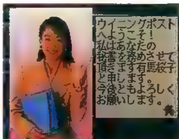
1995年12月29日

光榮

￥6800

對應記憶卡(記憶單位5)

由於這款曾經在ＳＦＣ上面登場的賽馬大亨實在是太受歡迎了，所以光榮公司接著就將遊戲給移植到了ＰＳ主機上面。不過遊戲可不只是照章移植而已喔！而是又多加入了許多新的概念，其中最大的一個差別，就是有了時間的考量，騎士與調教師會根據時間而退休。另外一方面，勤於與他人交際也可以提升自己的經驗值，並且還有親切的秘書小姐帶您進入狀況當中。



18 SLG



Wizard's Harmony

魔導俱樂部



1995年12月29日

ARC SYSTEM WORKS

￥4900

對應記憶卡(記憶單位1)

這是一個充滿了中古世紀歐洲與中東文化混合繁榮的異世界，而且也是一個屬於刀劍與魔法的世界，國家特別成立了一個專門學習這方面知識與技能的學園，故事也就因此而開始展開。玩家扮演著藝術院的社團創辦人，由於因為社員不足而面臨了廢社的危機，所以要想辦法趕緊找到數位新社員加入才行，並且在精心的行程安排之下，讓他們的成績表現更加亮麗。



ULTRA 1 TECH 變成卡拉OK伴唱

邊按選擇鈕邊讓遊戲開始進行，如此一來開始的曲子就沒有唱歌只有旋律，此時就可以擁有卡拉ＯＫ伴唱了！



◀圖中為梅莉亞正在作自我介紹。

ULTRA 2 TECH 巨大的游標

在行程表畫面時，請不要做任何動作，而才心的等待，如此一來游標．彌次郎的身體就會漸漸變大，並且邊回轉邊移動到畫面的最底端。



◀遊戲中各建築物的配置圖。主角是住在那裡呢？



19 SLG

第四次スーパーロボット大戰S

第四次機器人大戰Ｓ



1996年1月26日

帕布雷斯特

￥6800

對應記憶卡(記憶單位最少3)

這款由帕布雷斯特在ＰＳ上面推出的第４次機器人大戰Ｓ，可以說是忠實地將ＳＦＣ版本給移植到了次世代主機上面。這款遊戲最大的特色，就是加入了ＳＦＣ版本所沒有的全程語音效果，而且還幾乎都與卡通原配音員一模一樣。遊戲最大的賣點，當然還是在於眾多的機器人角色，在關卡的安排上面也是多彩多姿，遊戲唯一的缺點，就是讀取速度實在是太慢了一點。



ULTRA 1 TECH 發現クェス

主角是擬眞系機器人的時候，先進行到「マーズコネクション」的劇本，接著把マムロ移至地圖的左上往右8，往下6的位置，如此一來，クェス就會[illegible]來對話。在這劇本結束時就會成爲伙伴，而且使其換乘ジュガン即可得到ヤクト・ドーカ。

ULTRA 2 TECH 隱藏的妖精與オーラバトラー

在「大將軍ガルーダの悲劇」的劇本裡，把シュウ移動到從圖的左下算來往右2格，再往上一格的地方。如此，妖精シルキーニマウ就會過來對話！到這劇本結束後就會成爲伙伴，而且在換乘上ダンバイン之後，就得到サーバイン或是ズワウス。



◀除了在開頭畫面，變形時的畫面也改用3DLG表現。

金手指

強化零件（各9個）

ブースータ、メガブースター高性質レーダー、ミノフスギークラフト
801046E8 9999

ALICE、サイコフレームアポジモーター、ファティマ
801046EA 9999

1フィールド發生機、チョバムアーマー、バイオセンサー、マグネットコーティニグ
801046EC 9999

對ビームコーティニク、リペアキット ハイブリッドアーマー バリアジエネレーター
801046EE 9999

プレペラントタンク、プレペラントタンクS
801046E0 0099

可選擇全部示範畫面
80104706 FFFF

資金9999999
801047AB 967F
80104708 00FF
801047AA 0098

機器人大圖鑑（100%）

80100690 FFFF
80100694 FFFF
80100698 FFFF
8010069C FFFF
801006A0 FFFF
801006A4 FFFF
801006A8 FFFF
801006AC FFFF
801006B0 FFFF
801006B4 FFFF
80106092 FFFF
80106096 FFFF
8010609A FFFF
8010609E FFFF
801060A2 FFFF
801060A6 FFFF
801060AA FFFF
801060AE FFFF
801060B2 FFFF

本密碼輸入後將「介面卡」選ON時還無法啟動時，要再看一次機器人大圖鑑之後，存檔再看才會呈現效果。



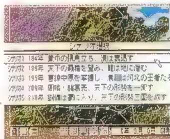
昇龍三國演義

昇龍三國演義

1996年2月16日
想像者
￥5800
對應記憶卡(記憶單位8)



在這一款以三國為主題的ＳＬＧ遊戲當中，玩家同樣是要為了成為統一天下的君主為目標而努力。比較不同於其他同類遊戲的一點是，昇龍三國演義對於戰爭方面的處理方式採用了真實時間的方式，所以其難度也就來得比一般的遊戲高上了一些。至於在其他方面，玩家同樣要面臨到各種內政與外交的挑戰，可惜這款遊戲的聲光效果並不怎麼突出，要不然會有更好的成績。





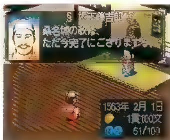
太閤立志傳Ⅱ

太閤立志傳Ⅱ

1996年2月23日
光榮
￥7800
對應記憶卡(記憶單位5)

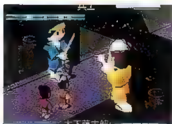


曾經在日本個人電腦上面大受好評的太閤立志傳Ⅱ，現在總算在ＰＳ主機上重新登場。不同於一般的移植作品，太閤立志傳Ⅱ特別重新繪製了所有的人物圖像，使之觀看起來顯得立體感十足，而且在一些細部的設定也都做了合理的改良。遊戲當中夾雜著許多真實的歷史事件，並且是以ＣＧ方式來表現，為了要在戰國時代有立足之地，玩家必須要讓主角活躍在遊戲世界當中才行。



用喜歡的武將玩

在選單選擇的畫面上一邊同時按Ｌ２與Ｒ２，一邊選擇「最初から始める」如此的話，除了木下藤吉郎以外，還可在明智光秀、柴田勝家、近武將等４人之中選擇喜歡的武將，開始遊戲。



▶ 連戰鬥場面也變成POLYGON 只不過看來圓滾滾的，沒什麼緊張感……。

金手指

用不完的特典值

80140CDC FFFF

用不完的錢

8014DBOA FFFF



卒業R

眞人版卒業

1996年3月8日
萬岱Visual
￥5800
對應記憶卡(記憶單位2)



您玩過卒業這一款著名的美少女ＳＬＧ遊戲嗎？您可知道這一回透過萬岱公司的妙手，裡頭的虛構人物全部都改由眞人來擔綱了嗎？在眞人版卒業當中，所有的過場動畫都是以電影的手法來表現的，可惜遊戲對於這些眞人女主角的畫面處理方面實在是很糟糕，不但沒有表達出來應有的魅力，而且台詞的配音也太少了一點，還好遊戲的主要內容部份並沒有太大的改變。



ULTRA TECH 體力回復

若是選擇鍛練等項目使自己的體力消耗掉的話，可以在星期天儲存進度，再馬上讀出進度。利用這樣的順序反復操作就可以回復體力。

▶變更平常的教育課程，使學力等等屬性發生變生。





23 SLG

エアーマネジメント'96

航空產業'96



1996年3月22日

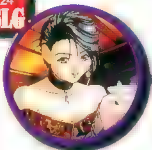
光榮

¥8800

對應記憶卡(記憶單位1)

這年頭航空公司真是難爲啊！動不動就來個空難什麼的，所以經營航空公司可真是一門很大的學問啊！現在透過這一款由光榮公司所出品的航空產業'96，玩家就可以一償管理航空公司的美夢，不過在美夢的背後，您可是要好好地先訂定出良好的經營方針，逐漸地擴張航線的範圍，與其他的航空公司展開激烈的競爭，並且以結合世界所有航線爲最終目標。





24 SLG

メルティランサー銀河少女警察2086

偵探特勤組



1996年3月22日

想像者

¥5800

對應記憶卡(記憶單位1)

未來世界表現上雖然是一片平和，但是其背後其實是由辛苦的少女警察們所維護出來的結果。在偵探特勤組的遊戲當中，玩家扮演著一位管理少女警察的長官，除了要安排她們每週的行程之外，更要慢慢地提升她們在各方面的屬性與能力，以便在一年之後可以擁有獨當一面的實力。遊戲與一般的培養遊戲並沒有太大的差別



ULTRA TECH CG鑑賞模式

首先，先將遊戲過關，接著在結束的畫面結束後，畫面上若出現「Ｆｉｎ」時請稍微等待一下。之後，當在「Ｆｉｎ」表示的地方游標會變成咖啡杯時，請按○，如此，在選擇項目上就會增加「ＧＡＬＬＥＲＹ」項目。在這模式裡利用方向鈕左右移動來選擇ＣＧ，可以用○鈕決定，如此就可以看到在這遊戲中的ＣＧ。



◀就算玩家還沒解決前一個事件，有時新的事件照樣發生。



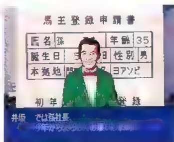
ウイニングポスト2

賽馬大亨２

1996年3月22日
光榮
￥9800
對應記憶卡(記憶單位5)



經過長久的等待之後，賽馬大亨２終於在ＰＳ主機上面現身了。在這款遊戲當中，玩家同樣是扮演著馬主的身份，要在賽馬的世界裡頭揚威四方。基本上而言，整個遊戲的系統並沒有太大的改變，不過在視覺畫面與細微的設計方面，卻會讓玩家有一種耳目一新的感覺。玩家一開始只擁有２億元的資金，所謂萬事起頭難，您一定要好好運用有限的資源來獲得無比的榮譽。





三國志英傑傳

三國志英傑傳

1996年3月29日

光榮

¥8800

對應記憶卡(記憶單位2)



雖然這一款遊戲一樣採用了玩家熟悉的三國志作爲其題材，不過卻與以往的光榮公司之遊戲有著很大的不同。在三國志英傑傳當中，玩家將要扮演著劉備的角色，並且要想辦法找到志同道合的其他夥伴們，一起爲了中國一統而努力不懈。由於遊戲加入了RPG要素在裡頭，所以必須要在城內到處搜集情報，因此玩家遊玩起來更爲有趣與豐富。



ULTRA TECH 隨時都可回復耐久力

在戰鬥中若是受到創傷的話，請選擇耐久力已減少的武將後再轉換成裝備選擇畫面。如此的話，原本已受創傷的武士，耐久力就能全部恢復。這樣一來也不需要消耗策略値了，只是，已經行動完的武將就不能使用此一技巧。



◀大致上玩家可以自己決定進攻路線，但有時會強制轉進。

金手指

用不完的錢

8010AE3C FFFF

關羽快速升級

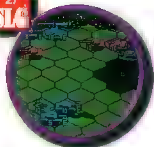
8010C708 FF62

張飛快速升級

8010C734 FF62

劉備快速升級

8010C6DC FF62



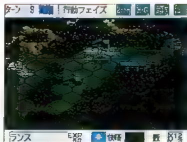
大戰略Player's Spirit

大戰略

1996年3月29日
OZ CLUB
￥7800
■應記憶卡(記憶單位3～16)

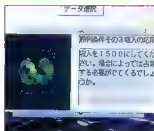


最受戰爭迷們歡迎的大戰略，如今終於在OZ Club 公司的移植之下在ＰＳ上面現身了。這一款大戰略遊戲不但找來了原來的製作者擔任監修的工作，而且根據個人電腦版本的大戰略ＥＸ種種要素移植而來。在這一款遊戲當中，玩家將會體驗到完全３Ｄ的立體戰鬥場面，除了有天候的考量因素之外，還加入了思考方式各異的敵軍ＡＩ設定，另外登場的兵器更是高達了２００多種。



ULTRA TECH 可以使用聯合軍

變換到生產型式變更畫面後，邊按選擇鈕，並同時按○的話，就可以生產世界各國的部隊了，如此一來也就可以組成聯合軍。



◀在將近決勝敗的地圖上，利用你的智慧扭轉乾坤吧！

28 SLG



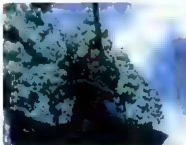
信長の野望 天翔記

信長野望天翔記

1996年3月29日
光榮
￥9800
對應記憶卡(記憶單位4)



在個人電腦上面相當受到歡迎的信長之野望～天翔記，現在也在ＰＳ主機上面登場了。這款遊戲最大的特色，就是要藉由教育系統來強化武將的能力，所以委任的命令就顯得特別重要。除此之外，遊戲在視覺畫面也承襲前作的特色，其寫實影片讓玩家玩起遊戲來有置身其境的錯覺。整體上來說，天翔記的遊戲難度稍微高了一點，而且用搖桿操作起來也有些不太方便。



29 SLG



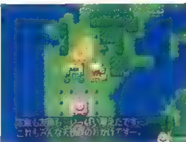
アンジェリークSpecial

美少女學院

1996年3月29日
光榮
￥7800
對應記憶卡(記憶單位1)



一向以硬派遊戲形象而聞名的光榮公司，在推出美少女學院這一款完全由女性擔任製作工作的遊戲之後，徹底地讓所有的玩家眼睛為之一亮。這款特別版遊戲乃是從ＳＦＣ版本移植過來的作品，不但保有了原來的所有特色，像是與對手之間的那股激烈競爭感覺，而且在整個畫面的演出與視覺效果方面，都有了相當大幅度的改進，值得喜歡這類遊戲的玩家們一玩，尤其是女孩子們。



ULTRA TECH 休假時算命

在星期六去命相館的話，就會幫你算命卜卦。



▶借用守護聖的力量，讓自己的大陸成長發展。在卡通[illegible]面中可以看到守護聖們美麗的身影哦！

金手指

主人公狀態

力的現在值（99）

800BC680 0063

力的最大值（99）

800BC67E 6300

主人公與各人物的親密度（200）

ロザリア

80099964 C800

シュリアス

80099972 00C8

クラウィス

8009997E C800

ランディ

8009998C 00C8

リュミェール

80099998 C800

オスカー

800999A6 00C8

マルセル

800999B2 C800

セフェル

800999C0 00C8

オリウィェ

800999CC C800

リウァノ

800999DA 00C8

大神官

800999E6 C800



30 SLG

POTESTAS(ポテスタス)

政壇風雲



1996年4月12日
Nexus Interlact
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)

政治一向都是風雲不斷，而且關係到了整個世界未來的命運，在這一款政壇風雲當中，遊戲的世界設定為以農牧業與賭博為主的虛幻國度，各個不同理念的政黨彼此爭奪著掌政的權力。玩家必須要從這些政黨裡頭挑選出一個來，並且讓這個政黨所提出的五項法案能夠順利地通過，不過由於其他的四個政黨可是會想盡辦法阻擾您，所以玩家可要好好地與他們週旋一番了。





31 SLG

信長疾風記 煌

信長疾風記



1996年4月26日
BPS
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

在這一款由ＢＰＳ公司所推出的信長疾風記當中，玩家將要扮演著日本歷史上面最著名的人物之一——織田信長，並且要努力成為稱霸戰國時期的最大武將。在這一款遊戲當中，透過精彩的故事描述，將會有助於玩家更為瞭解當時的種種，玩家還要聽取家臣們的不同意見，另外要雇用士兵來參加作戰並且進行戰鬥，而且由於成功地參入了ＲＰＧ要素，玩家遊玩起來將會有截然不同的感受。



合戰選擇

在遊戲剛開始的時候，會看到ＢＰＳ公司的標誌出現，在這時如按著選擇鈕與開始鈕不放，等待一會兒就可會變成選擇合戰場所的畫面。如此一來玩家就可以不受故事內容的影響，任意選擇自己想要進行合戰的場所。



◀合戰之前妹妹阿市會出現關心一下信長。這類細部的演出當然是不可缺少的。

32 SLG



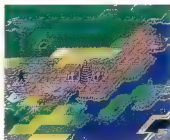
シヴィライゼーション－新世界七大文明－

新世界七大文明

1996年4月26日
阿斯米克
￥5800
對應記憶卡(記憶單位b)



文明帝國可以說是個人電腦的歷史上面，最具有創意與最具有里程碑意義的一款超級經典名作，這一款由亞斯米克公司所推出的新世界七大文明，就是根據原始版本的遊戲所移植與改編而來。玩家將要扮演著一個文明的領導者，一切從無到有地不斷建設與進步著，除了要擴張自己的領土之外，更別忘了要不停地研究新的文明產品出來，最後以進軍太空最後的遊戲目的。





33 SLG

サラブレッド達の榮冠

德貝至尊

1996年5月3日
ISLAND CREATION
¥5800
對應記憶卡(記憶單位2)

不同於一般的賽馬遊戲，在這一款德貝至尊的遊戲當中，玩家除了一般的賽馬生產之外，還可以親自參加賽馬比賽的精彩過程。玩家可以生產不同的賽馬，並且充當騎師來參加各種比賽，因此在生產馬匹的時候，就要特別用心與留意研究才行。另外一方面，由於遊戲並沒有馬匹調教的設計，所以德貝至尊的遊戲系統並不會太過複雜，相當適合從來沒有玩過這類遊戲的玩家們一玩。





34 SLG

Pandora Project－THE LOGIC MASTER－

模擬戰場

1996年5月3日
TEAM BUGHOUSE
¥5800
對應記憶卡(記憶單位2～15)

在這一款模擬戰場的遊戲當中，玩家要製造可以自動操作的軍用機器人，並且加以適當的編制成軍隊之後與敵方進行對抗。模擬戰場登場的機種高達150種以上之多，自然每一種的特色與功能都不一樣，徹底滿足了玩家那股自我創造的慾望。另外一方面，遊戲提供了相當完善的線上求助機能之設計，即使是剛剛接觸這款遊戲的玩家，也能夠很快地就進入狀況當中。





あいどるプロモーション～すずきゆみえ～

閃亮偶像



1996年5月31日
亞琉美
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

由亞琉美公司所發行的閃亮偶像，可以說是一款相當特別的ＳＬＧ遊戲，遊戲的最大特色之一，就是請來了眞實的偶像——鈴木由美江來擔任遊戲的女主角，因此在畫像效果方面的表現眞的是沒有話說。遊戲的規則其實很簡單，玩家擔任的就是鈴木由美江的經紀公司之老闆，您必須要在短短的一年時間之內，好好地培養鈴木由美江成爲全能的藝人，並且還要讓她的俱樂部成員達到一萬人以上才可以。



ULTRA TECH 可以得到禮物

首先，先成功的發掘出由美繪小姐，接著，在遊戲目的的訊息顯示出「成功を祈る!!」的文字之時，請同時按Ｌ１與△鈕，接著它就會表示「あなたの誕生日を入力して下さい」如此你就可輸入自己的生日日期。當遊戲的日期進行到你輸入的生日那一天的話，由美繪小姐就會送禮物爲你祝賀。



◀要是過太累的話，她會感冒生病，甚至失蹤給你看。



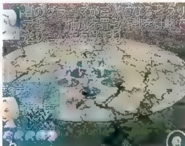
メールプラーナ

遊牧草原

1996年6月21日
GUST
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)

★★

遊牧草原是以中亞爲遊戲舞台的一款ＳＬＧ遊戲，光是這樣的設定就讓玩家有一種完全不同的嶄新感受，而且你要扮演著游牧民族的領導者，除了要想辦法生活下去之外，還要與其他的游牧民族進行交易或是戰爭。由於遊戲可以像格鬥遊戲那樣子進行戰鬥，所以戰鬥起來是特別新鮮有趣，除此之外，與夥伴碰面的時候也會有新奇的事件產生，可惜有太多要素都是採用隨機產生的。



ULTRA 1 TECH 選擇劇本

在選單畫面時選擇開始，在最後決定時同時按下Ｌ１、Ｌ２、Ｒ１、Ｒ２等鈕並決定，就可以選擇１～６的所有劇本。而且，劇本的選擇若以△決定的話，就能選擇平常要破關後才能玩的隱藏劇本。



◀平常的指令必須從同伴的意見中選擇，並不自由。

ULTRA 2 TECH 獲得別的指令

在遊戲開始時的選單畫面上，同時把Ｌ１、Ｌ２、Ｒ１、Ｒ２、×、下的按鈕全部按下。成功的話，就可聽到序幕時所使用的聲音，在サミティ的畫面時按開始鈕的話，指令就會一個接一個的往左邊至左端消失，但從右邊新的指令就接著跑出來。如此反覆的操作，所需要的指令就能輕鬆獲得。



◀戰鬥中隊員的行動是由隊員自己決定，玩家只能決定順序。

37 SLG



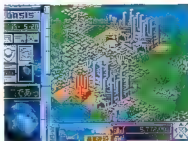
NEO PLANET(ネオ プラネット)

環保鬥士

1996年7月5日
MAP JAPAN
￥6800
對應記憶卡(記憶單位12)



這是一款將遊戲世界設定於近未來的一款新型態ＳＬＧ遊戲，不同於一般的同類遊戲，環保鬥士特別以環境保護■為其遊戲的主題，真的是顯得特別有意義。遊■是以開發行星為最主要的目的之一，因為那時候的地球已經遭到了人類之■重破壞，擔任財團總裁職位的您，將要從五個行星當中挑選出一個做為人■移民的選擇，並且要好好地將這個行星從無到有好好地規劃一番。



38 SLG



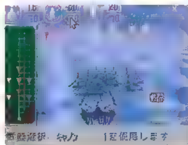
GOTHA Ⅱ 天空の騎士

格蘭達戰役Ⅱ

1996年7月12日
光榮
￥6800
對應記憶卡(記憶單位3)



在這個世界當中，■重要的資源就要算是水資源了，所以為了要爭取水資源的控制權，皇家軍與反叛軍於是展開了激烈的戰爭。格蘭達戰役２■為特別的一點，就是可以■戰鬥機伙伴進行空中戰，這是其他同類遊戲所罕見的設計之一。另外一方面，遊戲採用了精彩的ＣＧ動畫來串場，並且還有詳細的關卡解說，使得玩家可以充份地融入遊戲的世界當中。



金手指

指揮艇的經驗值999

800FACE0 03E7

攻指及防指各255（兩組同時輸入）

800FACEC FF01
800FACEE 00FF

武器數量不減

800FACEA 0063
800FACEB 6363

提升指揮艇的能力

800FACDB 0063
800FACD6 0063
800FACDE 0063

39 SLG



アクアノートの休日

海底世界完整版

1996年7月19日

亞德迪克

¥5800

對應記憶卡(記憶單位4)



您嚮往海底的美麗世界嗎？繼前作受到玩家的熱烈歡迎之後，亞德迪克公司再接再厲地推出了這一款號稱完整版的新版本。海底世界完整版最大的重點所在，還是在於可以自由自在地漫游在海洋世界當中，不過與前作最大的不同點所在，在於這一回潛水艇可以自動地航行，而且魚類的數目也有明顯地增加。所以錯過前作的玩家們，這一次可別再輕易地錯過了。





刻命館

刻命館



1996年7月26日
特庫麼
￥5800
對應記憶卡(記憶單位9)

刻命館可以說是一款類型非常特別的ＳＬＧ遊戲，其最大的特色之一，就是一反以正義一方爲遊戲主角的設定。在這一款遊戲當中，玩家扮演想要讓魔鬼勢力重新興起的豪宅主人，而且要設下許多的陷阱來阻止勇者的前進。就某些方面來講，刻命館與個人電腦上面的池城守護者有異曲同工之妙，不過其玩法卻相差頗多，如果玩膩了一般的ＳＬＧ遊戲，刻命館將會是一個嶄新選擇。



ULTRA TECH 聲音測試

在開始的影片畫面時，照著順序按Ｌ１８次、上８次、Ｌ２４次就會變成「使い魔見習いイブの音樂ルーム」。在此，利用上下左右選擇項目，可以用Ｏ開始演奏，而且一按開始鈕，就又會回到影片畫面。



◀將侵入者引到有機關的地方，抓起來之後可增加自己的能源。

金手指

用不完的錢

800A345C FFFF

用不完MP

800A3454 FFFF

HP不減

800A33D6 6464



41 SLG

キング オブ スタリオン

德貝馬王



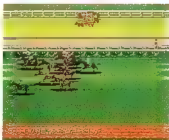
1996年7月26日

日本物產

￥6800

對應記憶卡(記憶單位8～9)

在這一款由日本物產所製作的德貝馬王當中，玩家將可以玩到完全以重現種馬與血統爲其特色的賽馬ＳＬＧ遊戲。德貝馬王與同類賽馬遊戲最大的不同，在於所有生產出來的馬匹都可以讓牠進行繁殖的工作，並且沒有固定結局的設計。由於遊戲採用了即時的方式來進行，所以整體遊玩起來的速度非常地快速，在調教方面的設定也可以事先編好計劃，喜歡賽馬的玩家不可以錯過。





42 SLG

エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～

戀愛天使



1996年7月26日

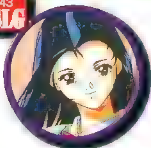
日本椰子

￥6800

對應記憶卡(記憶單位2)

身爲高中二年級學生的您，在看到了同班的女轉學生之後便春心大動，決定要在剩下的兩年時間，讓她對您做出最後的戀愛告白。這一款由日本椰子所推出的戀愛天使，是屬於相當典型的戀愛培養遊戲，玩家必須要不斷地幫助主角來提升各個方面的屬性與能力，以便獲得特定女主角的芳心。遊戲的系統有著很好的規劃，可惜整體的速度有些慢了一些。



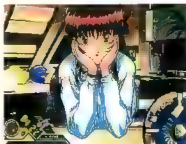


Noel(ノエル)

戀愛熱線

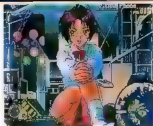
1996年7月26日
先鋒影視
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)

在九月裡頭的某一天，您在偶然的機會當中認識了取女子高中生清水代步，也因此開始了與清水代步與她的好朋友——佐野倉惠王及岡野田香之間的數位通信式往來。這是一款以近未來日本為背景的ＳＬＧ遊戲，其最大的特色就是號稱為第一款可以將感情融入遊戲裡頭的遊戲，玩家必須透過數位電話來慢慢地得知女主角們的興趣或個性，進而取得她們的芳心。



ULTRA 1 TECH 可以增加計數

首先，選擇指令板內的計數算計表之後，再確認計數計算加算日的所剩日數。在此所剩日為1以上，通常遊戲會繼續下去，或者利用時■控制把時間跳過弄成0，若變成0後馬上Shot　Down，暫時中斷遊戲。接著，再重新把主機打開電源，重新開始遊戲，如此一來對可比自己原有的55分多加100　分。



◀利用影像電話，可以和女孩們如同面對面地談話。

ULTRA 2 TECH 把時間加快

通常，目標的時日只能變更分單位，但若持續按著○或□鈕的話，時間的設定最高可變更為10位數的時間。



◀這款遊戲可以和三個高中女生交談，她們的個性也不同。



44 SLG

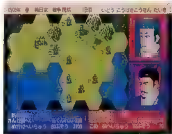
信長の野望 リターンズ

信長野望～風雲再起



1996年8月2日
光榮
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

信長之野望已繼繼三國志之後，成爲光榮公司另外一款著名的系列遊戲了，所以該公司爲了要讓更多向隅的玩家重新體會到其原始版本的魅力所在，所以特別將第一代的作品以風雲再起的名義，再度呈現在玩家的眼前。在這一款加強版本當中，當然特別在聲光效果方面作了不少的加強，而且整體執行起來的速度相當快，稍嘗值得所有喜歡這個系列的玩家們一玩。





45 SLG

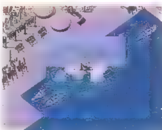
提督の決断 II

提督決斷 II



1996年8月23日
光榮
￥10800
對應記憶卡(記憶單位4)

雖然二次世界大戰已經遠去多時，但是以此爲題材的遊戲總是不斷地持續推出，不過在這些作品當中，最具有爭議性的遊戲，恐怕就要算是這一款由光榮公司所推出的提督之決斷 II 了。不過姑且不論其遊戲意識的正確與否，這一款ＰＳ版本不但是忠實地將原作給移植了過來，並且還在聲光效果方面多下了不少的功夫，値得二次大戰遊戲迷們一玩再玩。





戰亂

戰亂

1996年8月23日

艾基爾

￥5800

對應記憶卡(記憶單位5～13)



您是否經常在欣賞以日本戰國時代爲主題的日劇呢？現在您不用辛苦地轉著轉台器，就同樣可以在ＰＳ主機上面體會到其時代魅力所在了。這一款由艾基爾公司所推出的戰亂，特別將戰國時代的數位著名武將結集合在一起，並且重現了古代戰場的真實情景。遊戲的目的不外乎就是要讓武將們率領著部隊，一一消滅敵方的陣營與砌堡，最後取得全面性的勝利。





CRW/カウンターレヴォリューションウォー

美女特勤組

1996年8月30日

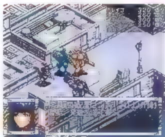
阿克雷姆

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



這是一款以近未來爲舞台的ＳＬＧ遊戲，玩家將要指揮防衛廳的特殊情報機關，進行各式各樣的不同任務。美少女特勤組有一個很特別的設計，那就是關卡一開始的時候，並沒有辦法看到敵人的所在，而是必須要先行搜尋敵人才行，再加上機器人武器的特性皆大不相同，所以一定要針對敵人的弱點來加以應對才行，可惜在戰鬥畫面的表現方面並不太精彩。



48 SLG



にゃんとワンダフル

寵物樂園



1996年8月30日
帕布雷斯特
￥4800
對應記憶卡(記憶單位1～15)

您是否因爲住在公寓或是家人反對的關係，一直想要飼養小動物而一直無法如願呢？現在透過了這一款在ＰＳ上面發售的寵物樂園，將會一圓您長久以來的夢想。玩家可以依照自己的喜好不同，來養育不一樣的狗狗或貓貓，並且可以經由說話與玩耍的方式與寵物交流，牠們的一舉一動與反應也會立即地顯示在玩家的眼前。特別要注意的是，貓與狗的養育方法可是完全不同的喔！



49 SLG



ウイングコマンダーⅢ

銀河飛將Ⅲ



1996年9月13日
EAV
￥7800
對應記憶卡(記憶單位1)

銀河飛將可以說是個人電腦上面最受歡迎的ＳＬＧ遊戲了，特別是在Ⅲ之後因爲結合了好萊塢的電影拍攝手法與技術，更是帶領著遊戲界進入了另外一個嶄新的領域當中。這款銀河飛將Ⅲ忠實地將原版遊戲給移植了過來，特別是在過場動畫的表現方面最是令人感動無比。不過受限於ＰＳ的操作界面，所以遊戲不得不做了不少的修改，玩過個人電腦版本的玩家可能會有點不太適應，而且語音部分也全部被改配成日語。





魔法少女ファンシーCoCo

魔法少女



1996年9月13日
POW
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

身爲公主的教育負責人，您必須要好好地培養公主成爲優秀的人才才行，因爲拿他迪王國的未來就掌握在您的手上。這款由ＢＯＷ公司所製作的魔法少女，同樣是一款相當典型的養成遊戲，不過其最大的特色之一，就是公主擁有變身的能力，所以玩家將會有機會看到大量的動畫效果。遊戲以一週做爲單位，玩家要安排公主進行魔法、學問、武術與禮儀等等的課程，而且還可以用零用錢來購買有用的輔助道具。



ULTRA 1 TECH 中斷台詞

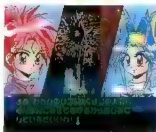
在カード選擇畫面時，同時按Ｌ１Ｌ２、Ｒ１、Ｒ２、○、×鈕的話，在卡片戰鬥部份的台詞就被刪掉。



◀卡片戰鬥是以選場上的[illegible]張卡片比合計數字大小。

ULTRA 2 TECH 瞭解對手的狀態值

在狀態表示畫面中，一邊按口一邊按Ｒ１之後，若每次按Ｒ１就會依序看到ミュール、ミルク、シャディ、及キャリィ、ステラ、アムール、カルティア、レイラ、イボンヌ這些對手的能力參數值，若同時按口與Ｌ１的話，順序就會顛倒過來。



◀在「魔法祭」會碰到各種類型的對手和朋友。

金手指

各種能力超強

80115510 03E7	80115512 03E7
80115514 03E7	8011551C 03E7
8011551E 03E7	80115520 03E7
80115522 03E7	80115524 03E7
80115526 03E7	80115534 03E7
80115528 03E7	8011552A 03E7
8011552C 03E7	8011552E 03E7
80115530 03E7	80115532 03E7
8011551A 03E7	80115516 03E7
80115518 03E7	

健康值最高

80115534 03E7	800115536 03E7

51 SLG



ターフウインド'96～武豊　競争馬育成ゲーム～

武豐賽馬

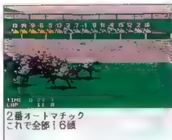
1996年9月27日

傑力可

￥6800

記憶卡(記憶單位5～15)

這款武豐賽馬最大的特色，就是得到了競馬導覽的協力，所以遊戲當中的所有騎師與馬匹名稱都是以原名出現，並且有高達５０名騎師與２０００匹左右的馬匹資料，可以說是相當地豐富無比。遊戲最大的賣點所在，就是請來了著名的天才騎師武豐擔任重要的角色，而且一樣是以培育名馬為其遊戲最大的目的，可惜遊戲的讀取實在是過於冗長且頻繁了一點。





傳說のオウガバトル

皇家騎士團

1996年9月27日
亞德迪克
￥5800
對應記憶卡(記憶單位2～14)

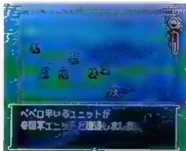


這一款 Quest公司的成名作品，如今也從ＳＦＣ上面被移植到了ＰＳ主機，玩家扮演著反叛軍領袖，憤而起身想要推翻暴政。皇家騎士團最大的特色，就在於原創性十足的遊戲設定，遊戲關卡的進行方式也與同類遊戲有著很大的不同，其變化性可以說是相當豐富。由於遊戲有著混沌值的設定，因為關係到人民對主角的支持度，所以要特別留意其數值的高低。



ULTRA TECH 戰鬥測試模式

在主機接上兩個手把，從全體地圖切換到編成畫面中，在２Ｐ手把上，還同時按Ｌ１、Ｌ２、Ｒ１、Ｌ２、選擇、開始鈕還在１Ｐ手把按下開始鈕，於是在警告的訊息表示過之後戰鬥測試模式就會開始。在這樣式裡利用左右調整選擇MY UNIT（我方部隊）或是ENEMY（敵人），用上下選擇部隊，用Ｌ１、Ｌ２選擇地形，用Ｒ１、Ｒ２來設定戰鬥時間，接著按開始鈕，就會照著設定的方法去進行戰鬥測試。另外，戰鬥測試模式與編成畫面也可按×鈕來進行變換，而且，一旦變成此模式時，就無法回復到普通的遊戲之中，所以若要跳出此模式的話，就要關掉電源重開機才行。



▲指定移動地點的畫面。PS版能夠連續指定目的地，戰略性更強。

金手指

擁有重要寶物

② 801CCB08 6399

擁有重要寶物

④ 801CCB0A 639A

擁有重要寶物

⑥ 801CCB0C 639B

擁有重要寶物

⑧ 801CCB0E 639C

擁有重要寶物

⑩ 801CCB10 639D

擁有重要寶物

12 801CCB12 639E

擁有重要寶物

14 801CCB14 639F

---

53 SLG



ウエディングピーチ ドキドキお色直し

愛天使傳說

1996年9月27日

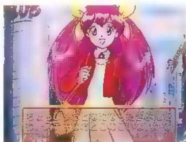
KSS

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



愛天使傳說是一款很有趣的模擬養成遊戲，玩家主要是要幫助愛天使轉世的三位女學生，培養成傑出的女性。這款遊戲的最大特色，就是屬於流行服裝模擬遊戲。玩家只擁有短短的三年時間，在女主角休假的時候，要配合前往的場所來搭配不同的衣服，這樣子可供更換的衣服才會不斷地增加，有時候還會出現可以打工或學習的特殊場合出現，不過系統設計變簡單的，玩久了可能會覺得有點單調。

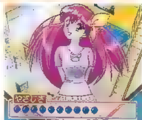


ULTRA 1 TECH 配音測試

在卡名的畫面時，選擇ＯＰＴＩＯＮ的話，就會進入音效測試模式，在此，同時按Ｌ２與Ｒ２就會變成配音測試模式。在這個模式的畫面上會表示出數字與台詞，左右移動變更數字後，按○■時就會聽到與出現的數字相對的台詞。再同時一起按Ｌ２與Ｒ２，就會再回到音效測試模式。

ULTRA 2 TECH 細微的能力值

在主畫面上，選擇了「のうりょく」之後，同時按Ｌ２與Ｒ２的話，就能看到原來是角色圖像轉爲能力值，而原本畫面上沒有表示的能力值也會顯示。而且，若角色同時按Ｌ２與Ｒ２時，就會回復到通常的能力表示畫面。



◀假日去的地點對屬性會有■妙的影響。



54 SLG

水滸傳 天命の誓い

水滸傳～天命之誓



1996年10月4日

光榮

￥5800

對應記憶卡(記憶單位2)

■是光榮公司少數不以三國志做爲遊戲題材的作品之一，而且是改編自中國四大奇書之一的水滸傳而來。在這一款遊戲當中，梁山泊１０８條好漢爲了要■伐奸臣高裘，所以就展開了一連串的對時行動。這款■戲的最大賣點所在，就是忠實地收錄了原著當中的人物，而且其遊戲的進行方式，與光■公司其他的作品並沒有太大的不同，只是要特別注意人氣一值的高低，■爲關係到增加伙伴的快慢。





すらいムしよう！

史萊姆立志傳

1996年10月4日
東北新社
￥5800
對應記憶卡(記憶單位6)

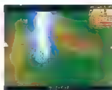


這是一款以著名的史萊姆爲主角的ＳＬＧ作品，在這一款遊戲當中，史萊姆們將會從史萊姆之樹而出生，並且經由分裂、融合與蛻變，最後成爲各式各樣不同種類的史萊姆。史萊姆立志傳並沒有特別的最終遊戲目的設計，玩家要守護著這些成長當中的史萊姆，並且使用道具治好牠們的疾病，再用雷電讓牠們突然產生蛻變的情形，是一款相當有趣的培養遊戲。



ULTRA TECH 增加（競技場）關卡

在關卡登場畫面時，同時按Ｌ１、Ｌ２、Ｒ１、Ｒ２之後，再順著按Ｒ１、Ｒ２、Ｌ２、Ｌ１，但要注意請慢慢的按鈕。輸入若成功的話，關卡會增加到12個，每按一次Ｌ１或Ｒ１時，除了１～４的關卡外，還能夠替換選擇５～８、９～12的畫面。



◀正在蛻變中的史萊姆，場面看起來當震撼！



56 SLG

ウイニングポスト2 プログラム'96

賽馬大亨2 '96

1996年10月4日
光榮
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



這款遊戲乃是以原本的二代做爲其基礎，再特別針對96年度的全部賽程資料來重新設計而成，而且連帶地也使一些事件有所變更。玩家同樣要扮演一位馬主，在調教師、秘書與騎師的共同努力之下，共同朝向勝利之路來邁進。這款作品另外一個最大的特色，在於有著虛擬馬主連戲模式，玩家可以選出最有冠軍相的馬匹，進行GI賽或是總獎金額度的比賽。





57 SLG

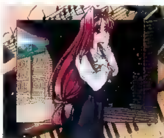
ヒロインドリーム

偶像夢

1996年10月10日
MAP JAPAN
￥6800
對應記憶卡(記憶單位2)



在這一所專門培養明星的演藝學校當中，爲了要培育出可以在演藝圈各個領域通行無阻的偶像明星，所以就推出了一個最佳女主角計劃，玩家就擔任五位候選者之一——舞木靜的指導者。遊戲的進行時間只有短短的三年而已，所以玩家要努力地替她安排各式各樣的工作，以便提升不同的人物屬性，最後才能夠順利地達到目標，是一款相當有趣的培養遊戲。



58
SLG



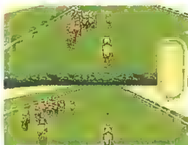
Leading Jockey Highbred

第一騎手



1996年10月10日
HIGH BEST ONE
¥5800
對應記憶卡(記憶單位2)

這是一款SFC上面的兩款同名遊戲之移植作品，因爲結合了原來作品的所有特色，因此使得這一款PS版本的遊戲特別具有一玩的價値。玩家將會在遊戲當中扮演一位騎師，首先要稱霸所有的GI大賽，接著最後朝向世界賽馬的最高榮譽——凱旋門大賽的冠軍來邁進。遊戲最大的特色，就是將賽馬場的坡度起伏忠實地再度呈現，而且還可以進行總共18匹的全場大賽。



59
SLG



結婚-Marriage-

結婚



1996年10月10日
小學館
¥6800
對應記憶卡(記憶單位1～5)

結婚可以說是人生的大事之一，將心中最佳女主角給追到手之後，接下來準備結婚的種種事宜才是最爲頭疼的事情。這一款由小學館所推出的結婚，玩家扮演著一位公司的職員，要先將卒業五位女主角之一的芳心給打動，成爲她心中最好的男人，最後才能夠步入結婚禮堂當中。這款PS版本與SS版本並沒有太大的不同，所以有點令人失望，尤其是已經玩過SS版本的玩家。





アボなしギャルズお.り.ん.ぽ.す

召喚師夢工場



1996年10月25日
休曼
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

諸神所居住的歐林波斯世界，超越了時間與空間的限制，並且與地上的世界有所連繫。主角本來爲歐林波斯世界的居民，後來轉世到了地上世界當中，但是當他在沉睡的時候，就會被召喚到原來的世界進行戰鬥。由休曼公司所推出的這一款召喚師夢工廠，雖然劇情部分的安排有些薄弱，但是由於戰鬥系統的部分相當簡單與有趣，還是相當值得喜歡ＳＬＧ遊戲的玩家們一玩。



ULTRA 1 TECH 馬上進入結局畫面

首先開啓主機，接著PLAY STATION的商標若表示出來時，就順序按下、×、Ｒ２、選擇鈕。之後突然開始結局畫面，在結局畫面中所有配音人員都會出場，也可看到妖精ニンヴァーナ的圖像。



◀故事模式只是一直去找不同訊息而已。


SLG 61

童夢の野望～F1-GP NIPPONの挑戰

童夢F1

1996年10月25日
OZ CLUB
￥6800
對應記憶卡(記憶單位3)



說到這款賽車遊戲的監製，那就不能不大提特題了，因爲這是由著名的賽車手童夢所擔任的。在這款童夢Ｆ１當中，玩家將可以親手製作屬於自己的Ｆ１賽車，還能夠在鈴鹿賽車場裡頭進行試跑，並且創造最新的速度紀錄出來。遊戲的設定精細是童夢Ｆ１最大的特色之一，而且透過記憶卡還可以進行雙人對戰，可惜遊戲只提供了一條賽道而已，也沒有辦法自己親自駕駛賽車。




SLG 62

AUBIRDFORCE(オウバードフォース)

絶地保衛戰

1996年10月25日
萬代
￥6800
對應記憶卡(記憶單位4)



這一款由萬代公司所推出的絕地保衛戰，是以宇宙爲背景而展開戰鬥的回合式ＳＬＧ遊戲，其最大的特色之一，就是遊戲全部採用了Polygon 來構成所有精緻無比的畫面。在這款遊戲當中，玩家將要扮演艦隊司令官，爲了要達成任務，必須要適當地下達指令來進行作戰才行。加入了高度的概念，是絕地保衛戰的另外一大特色，可惜在平面地圖處理部分不佳，不易判斷部隊的位置。



63 SLG

The Tower Bonus Edition

建築大亨

1996年11月1日
OPEN BOOK
￥6800
對應記憶卡(記憶單位3～15)



隨著時代的進步，高樓大廈是一棟一棟地在都市當中聳立起來，您曾經夢想有一天也能夠建造與管理這樣的巨人嗎？經由Open Book 公司所製作的這一款建築大亨，將會徹底地滿足您的願望。在這一款遊戲當中，玩家扮演著一位摩天大樓的擁有者，而這棟大樓的所有建築高低與格局安排，更是全部都掌握在您的手中，那種成就感可是別款遊戲所無法帶給玩家的。



ULTRA TECH 輕鬆愉快作出挑高的大廳

在這個遊戲裡出現的客人，房客都相當的任性，電梯稍微慢了一點，就會令他們不耐煩的發火。為了這些性急的房客們，儘量想辦法設計一個能讓客人心情平靜愉快的大廳吧！

要設置大廳的時候，請按L1與R1，在這裡能夠設計製作穿通過2樓部分的大廳。只是，可能會大大的提高建築費用，所以心裡要有所準備，而且挑高的大廳一般只有1樓才能製作，所以目標是高樓大廈的玩家請加以考慮。



▲挑高的大廳有緩和心情的作用。



64 SLG

怪獸戰記

怪獸戰記



1996年11月15日
PRODUCE
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

日本人一向都是很迷怪獸的，所以與怪獸相關的遊戲作品也是不停地出籠，這一款怪獸戰記正好就是其中的一份子。怪獸戰記的基礎建立在將棋上面，不過遊戲卻是以類似西洋棋規則的方式來展開的，而且除了一定的基本規則之外，玩家更可以利用道具和動作來攻擊敵人。對戰遊玩可以說是遊戲的重點之一，只是移動部隊卻要靠著骰子來決定，實在是有點過於要靠運氣來取勝。



金手指

P不減少，在最前面的戰場才有用

800D424C 0063　　800D434C 0063
800D4B4C 0063　　800D4A4C 0063

快速升級，在最前面的戰場才有用

800D4250 0063　　800D4350 0063
800D4B50 0063　　800D4A50 0063

等級最高，在最前面戰場才有用

800D4246 0063　　800D4346 0063
800D4B46 0063　　800D4A46 0063



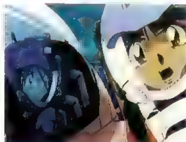
はるかぜ戦隊Vフォース

春風戰隊

1996年11月15日
VING
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



春風戰隊是一款以近未來為舞台的科幻SLG遊戲，由於謎樣的宇宙艦隊向地球襲擊而來，所以美少女三姐妹就奮不顧身地駕駛著戰機來反抗。精彩的過場動畫可以說是遊戲的最大特色，而且品質相當令人滿意，至於在遊戲的進行方式方面，則是採用了回合式戰鬥。遊戲的難度並不會太高，但是由於武器的彈藥有數量的限制，所以得要好好地思考應戰策略才行。



ULTRA TECH 隱藏的選單畫面

首先在2P插槽接上手把，在地圖模式時按×鈕把部隊選單取消，接著，一邊同時將1P手把之L1、L2、R1、R2全部按著，一邊同時按下2P手把的選擇鈕與開始。然後按L2與選擇鈕時，隱藏選單就會表示出來。隱藏選單裡，會表示出部隊的狀態，把自己人的耐久值定為1、敵人的耐久值也定為1，甚至於設定破關都行！

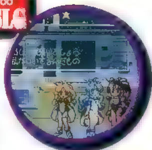


◀在地圖畫面上也會出現角色間的會話。可以得知地圖的特徵和拔電的狀況。

金手指

同伴快速升級

800819C2 0063	800819FE 0063
80081AB2 0063	80081A76 0063
80081A3A 0063	80081AEE 0063



66 SLG

ボイスパラダイス エクセラ

天籟之音



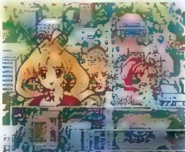
1996年11月22日

ASK講談社

￥6800

對應記憶卡(記憶單位1)

這個遊戲的內容是敘述主角是一個從外太空來的外星人，可是卻發生事故，以致太空船急待修理，而主角必須在一個月內聲三位妖精收集到各配音員的聲音，精靈才會幫主角把太空船修好。在遊戲中所登場的配音員可都是超人氣的配音員，如久川綾、丹下櫻、永島由子等多位的配音員，所以喜歡這些配音員的玩家，一定不可以錯過此遊戲！





67 SLG

エターナル メロディ

異世戀情



1996年11月22日

MEDIA WORKS

￥5800

對應記憶卡(記憶單位2)

由於主角不小心離開了現實世界，並且迷失在劍與魔法的世界當中，為了要回到原來的世界，於是與三位美少女展開了冒險旅程。遊戲的進行過程很簡單，玩家要與帶路的妖精一起到街上尋找同伴，然後就可以正式開始進行冒險。除了一般的戰鬥畫面之外，玩家還可以進行約會或是打工等等動作，而且偶爾也會有突發的事件發生，人物的動作較少算是其缺點之一。



金手指

增加能力的數值不變	
800980D4　0003	
金錢無限	
800A4BD8　FFFF，	800A49DC　00FF
主角HP不減	
800A49DE　00FF，	800A49E0　00FF
主角MP不減	
800A49E2　00FF	
主角擁有全部魔法	
800A49FC　FFFF	



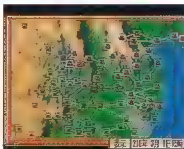
皇龍三國演義

皇龍三國演義



1996年11月29日
XING Entertainment
￥5800
對應記憶卡(記憶單位14)

這是一款以三國時代爲題材的ＳＬＧ遊戲，玩家要藉著名將的雙手來爭霸天下，並且也算是日本個人電腦版本的龍王三國志之加強版。這款遊戲的設定相當詳盡，內政設計得非常有特色，而且還將城塞都市的概念給融入遊戲當中，所以攻打敵人城池的挑戰性也就比同類遊戲來得更大上許多。非常可惜的是，皇龍三國演義的聲光表現實在是不盡理想，尤其在戰鬥當中很難分辨出我軍的位置所在。



69 SLG



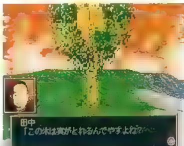
DESERTED ISLAND～デザーテッドアイランド～

砂漠孤島

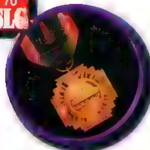
1996年11月29日
KSS
￥5800
對應記憶卡(記憶單位2)



您身爲探險隊的隊長，爲了要調查島嶼的生態與資源，於是率領著隊員來到了這一座海上孤島，展開了一系列的調查行動。這是一款有些與衆不同的SLG遊戲，玩家將要帶領著探險隊深入島嶼的各個角落，並且還要將島上的許多未知植物與礦物帶回國內。整座島嶼採用了3D即時系統來處理，所以補給的工作就顯得更加重要，另外由於還有著白天與夜晚的考量，因此玩家遊玩起來的挑戰性更大。



70 SLG



PANZER GENERAL

裝甲元帥

1996年11月29日
XING Entertainment
￥5800
對應記憶卡(記憶單位8～14)



在這款原本由SSI公司製作的裝甲元帥當中，玩家將要扮演一位德國的裝甲兵團司令官，並且率領著德軍與聯合部隊進行決戰。由於劇本都是以史實改編而成，武器也都忠實地呈現出來，因此相當値得喜歡第二次世界大戰的戰爭迷們一玩。但是由於遊戲的整體聲光效果不佳，以及行動完畢之後的部隊很難辨識出來，所以除非是戰爭狂熱者，否則並不特別推薦遊玩這款作品。





TFX

蒼空戰機



1996年11月29日
想像者
￥7800
對應記憶卡(記憶單位1～10)

這一款由想像者所推出的蒼空戰機，原本是由Ocean 公司在個人電腦上面製作的遊戲，當初在上市之後頗受到玩家的好評。在這款遊戲當中，玩家將要扮演著聯合國空軍飛行員，並且為了要維護世界和平而到處奔走。遊戲提供的三架飛機都有相當逼真的設定，而且還以實際的國際糾紛做為劇情的藍本，因此遊玩起來特別有一股成就感。不過由於遊戲的難度太高，並不太適合初學者來遊玩。



FUEL不滅

80085EB4　3373

子彈不滅

80086244　270F



72 SLG

シミュレーションズー

模擬動物園



1996年11月29日
SOFT BANK
￥5800
對應記憶卡(記憶單位15)

這真的算得上是國人之光！因爲這款在ＰＳ主機上面發售的模擬動物園，其實就是由國內的漢堂公司所製作的ＳＬＧ遊戲。在這款遊戲當中，玩家將會有機會來管理整個動物園，除了要建設動物園裡頭的設施之外，當然也要購買動物進來展示，並且更要好好地照顧牠們才行。可惜這款遊戲在聲光效果方面的表現略差了一點，而且聽不到動物的任何叫聲。





73 SLG

ステークスウィナー～G1完全制覇への道～

凱旋門馬賽



1996年12月6日
SAURUS
￥5800

凱旋門馬賽是從Neo Geo 所移植過來的賽馬遊戲，一般同類的遊戲都是以培育馬匹爲主，不過這款遊戲卻是讓玩家享受到了當騎師的特殊滋味。遊戲特別增加了育種繁殖的模式，所以玩家更能夠創造出來自己心目當中理想的馬匹。參加何種比賽的戰略也是同等重要，因爲玩家得要考量到馬匹的擅長距離，再配合腳質來選擇才行，否則是很難獲勝的。



ULTRA 1 TECH 增加持有金

在模式選擇畫面時，照著右、右、下、下、下、左、左、左、左、上、上、上、上、上、選擇鈕的順序迅速地按鈕，若聽到馬的叫聲就算成功。接下來，請選擇「GAME　START」吧！如此一來，開始時的持有金本來只有１０００萬日幣，這一下子就馬上變成１０倍，一瞬間就擁有一億日幣了喲！

ULTRA 2 TECH 隱藏的繁殖雌馬與雄馬

各有12匹隱藏的繁殖雌馬與種雄馬，以下就介紹使用牠們的密碼。要使用繁殖的雌馬就必須輸入「せいきくすのつのだたじまよしとあんどみないまさとこじまやすおえいじゆたか」。要使用種雄馬時則必需輸入「しかとくにひひとしかつはしげひきくさひがしびごとゆたかおかべすたあまつき」。請在輸密碼畫面時輸入！



◀繁殖雌馬12匹、種雄馬12匹將會登場，血統超型相當厲害。



74 SLG

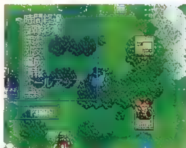
ファーストクイーンⅣ

凱薩琳女皇Ⅳ

1996年12月6日
吳 SOFT WARE
￥5800
對應記憶卡(記憶單位4)



這款曾經以魔域戰記之名稱被個人電腦代理商中文化的遊戲，如今也在原公司的移植之下登陸ＰＳ主機了。凱薩琳女皇Ⅳ的遊戲最大特色，就在於是以即時處理的方式來進行國家的計劃與開拓，再加上特別的戰鬥系統與畫面設計，玩家將可以親眼看到百人以上的士兵直接面對面地進行對決。不過這款遊戲在操作方面設計得有些不太親切，而且主角的數目實在是多得令人記不住。



75 SLG



トゥルー ラブストーリー

眞愛一世



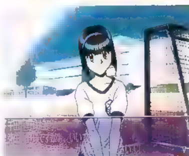
1996年12月13日

亞斯基

￥5800

對應記憶卡(記憶單位2)

您是一位即將在一個月之後轉校的高中二年級學生，可是偏偏在心目當中又有喜歡的女孩子存在，所以決定在轉校之前的最後一天與她進行告白。雖然同樣是培育遊戲，不過眞愛一世對於初學者來說，可以說是能夠很快地進入情況當中，而且還可以選擇季節的不同。但是由於達到完美結局的條件實在太嚴苛，所以可能要多玩個好幾次才行，再加上放學之後遇到的女孩子是以亂數來決定，運氣的成份佔了很大的因素。



76 SLG



M～君を傳えて～

傳言日誌



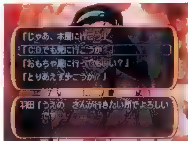
1996年12月20日

Nexus Interact

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)

在第二學期的某一天，您與女主角在偶然的情況之下結識，並且決定開始進行交換日記的舉動。在衆多的培育遊戲當中，這款傳情日誌的遊戲方式顯得相當地特別，透過日記與對話的內容，將會可能有進一步的發展，甚至是影響到女孩子對待您的態度。由於遊戲是以日期做爲單位，所以可以很輕鬆地從事各種活動，而且可以看到的事件很多，可惜約會的場所實在是太少了一點。



シムシティ2000(SimCity2000)

模擬城市2000

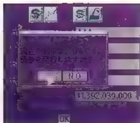
1996年12月20日
亞德迪克
￥5800
對應記憶卡(記憶單位2～8)

對於很多老玩家而言，一定都玩過模擬城市這款經典ＳＬＧ名作，因爲其特殊的魅力與遊戲的設定，使得玩家都投入了擔任市長的工作當中。這款模擬城市２０００便是最新的續作，遊戲可以說是完整地將個人電腦版本移植到了ＰＳ上面來，而且還特別加入了可以親自駕車遊覽全市的３Ｄ模式。不過畫面的捲動速度實在是太慢了一點，而且按鈕的設計也有點慢半拍的感覺。



ULTRA 1 TECH 表示駕駛艙

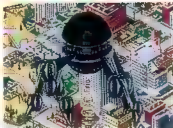
在３Ｄドライビンクモード（３Ｄ駕駛模式）時，迅速地照Ｒ２、Ｌ２、Ｒ２、Ｌ２、Ｒ２、Ｌ２的順序按鈕的話，駕駛艙就會顯示出來。想要使顯示的駕駛艙消除時，請照著Ｒ１、Ｌ１、Ｒ１、Ｌ１、Ｒ１、Ｌ１的順序迅速地輸入就可以了。



◀在此畫面上輸入指令。請不要忘記必須邊按住△鈕邊輸入指令。

ULTRA 2 TECH 顯示地圖

在３Ｄドライビンクモード（３Ｄ駕駛模式）時，迅速地照Ｒ１、Ｒ２、Ｒ１、Ｒ２、Ｒ１、Ｒ２的順序迅速地按鈕的話，畫面上就會顯示出大又半透明的地圖。想要把顯示的地圖消除時，請照著Ｌ１、Ｌ２、Ｌ１、Ｌ２、Ｌ１、Ｌ２的順序，迅速地按鈕就可以。



◀搶救脫序帶來的火災。



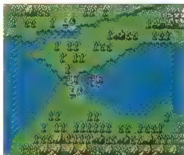
大航海時代Ⅱ

大航海時代Ⅱ



1996年12月27日
光榮
￥6800
對應記憶卡(記憶單位5)

在玩家長久的期盼之下，光榮公司的這款大航海時代2終於被移植到了PS主機上面來了。遊戲以15～16世紀的歐洲海洋殖民時代爲背景，玩家將要扮演著其中的一個主角，在廣大的海洋畫中進行冒險行動。由於每一個主角的劇本皆不相同，所以不可能一次德把整款遊戲的精髓給玩完。遊戲的自由度相當高，而且還能製造屬於自己的船隻，可惜遊戲系統有些過於複雜了一點。



ULTRA TECH 撿錢秘技

首先，在同業公會（ギルド）中接受「催繳借款」的工作，然後，到威尼斯（ヴェチア）的銀行，詢問欠債者是誰。接著，把催繳回來的借款送到銀行，再把全部回收的借款存進銀行後，再到工會去。因把錢存進銀行、沒交給委託的工會去，所以會被工會責備：「我眞是個笨蛋才會信任你（あなたを信用した私が馬鹿でした）」，所以信用度下跌，但討回的錢卻能夠佔爲己有。若是遊戲才剛開始，信用度是零，所以不必擔心什麼信用度下降的問題，還能得到大量的錢喲！還有，在酒場請客喝酒的時候能夠得到借款對象的情報。



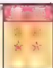
◀侵占別人的錢雖然是犯法的，幸好是在遊戲裡，不怕被關。

79 SLG



BLOODY BRIDE～いまどきのバンパイア～

吸血新娘



1996年12月27日
亞特拉斯
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)

吸血鬼芬德在人類世界的身份，是一名剛剛踏進高中的學生，他必須在短短的三年時光當中，與三位可以提升吸血鬼能力的女孩子交往，最後並且迎娶其中一位做爲魔界新娘。這款遊戲的最大賣點，在於相當特別的人物設定，假日還有晝夜的分別，而且事件的安排相當多。可惜劇本的分岐度不夠，選項也不多，更別說無法決定約會的場所，最重要的是讀取速度實在太慢啦！



80 SLG



シティーブラボー!City Bravo！

都市開發狂



1997年1月10日
亞特龍
￥6800
對應記憶卡(記憶單位15)

您身爲一位綜合開發企業的職員，因此擔負起完成企業ＳＰＩ地區裡頭的重要建築物之重責大任。這款都市開發狂的設計理念與模擬城市相當地接近，玩家要將住宅、公司大樓與店舖三方面均衡地發展，並且吸引到眾多的人口進駐這個地區。由於指令採用了圖示方式來顯示，所以初學者很快地就可以進入情況，可惜建築物太小很難分辨其不[illegible]，而且遊戲的難度並不怎麼低。





CIVIZARD 魔術の系譜

幻想文明

1997年1月17日
阿斯米克
¥5800
對應記憶卡(記憶單位7)

玩膩了真實文明的演進歷史嗎？現在換換口味如何呢？這款由阿斯米克公司所推出的幻想文明，是以新世界七大文明做爲遊戲的核心，然後再披上了幻想與魔法的外衣所製作而成。只要是玩過原作的玩家，相信很快地就可以進入情況當中，而且能夠體會到那股探險的樂趣。可惜遊戲的聲光效果並沒有顯著的提升，而且戰鬥只能看著兩個圖案直接在地圖上面對打。





プリンセスメーカー　ゆめみる妖精

美少女夢工場3

1997年1月24日
SCE
¥5800
對應記憶卡(記憶單位3)

史上最受玩家歡迎的美少女養成遊戲——美少女夢工場，在經過了兩年多的製作之後，總算是在ＰＳ主機上面與玩家們見面了。在這款遊戲裡頭，玩家要將妖精女王所賜與的十歲女孩順利扶養長大成人才行，而這些必須靠著學習與打工來達成。遊戲前作之魅力都被完整地保留了下來，而且事件的種類相當多，學習的花費與效果也做了更好的平衡與調整。





ドラゴンナイト4

龍騎士 4

1997年2月7日
帕布雷斯特
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1～3)

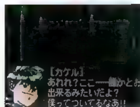


龍騎士Ⅳ可以說是elf 公司最富盛名的作品之一，如今在帕布雷斯特公司的移植之下，順利地與ＰＳ的玩家們見面了。這款遊戲由冒險模式與模擬模式交替穿插而構成，並且還加入了原作所沒有的四名全新角色在裡頭，戰鬥畫面也變得更加可愛無比。遊戲最大的遺憾，大概就是限制級的畫面全部都沒有了吧！再來就是部分的訊息並沒有加以配音，而且佔記憶卡的容量實在太大了。



ULTRA 1 TECH 特別來賓的角色登場

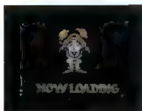
這是使特別來賓角色登場的秘技。請繼續進行遊戲到デスバレー村莊爲止，接著把カケル移動到村莊的左上方的話，超任版「龍騎士４」原創人物ウェンディ將會登場。還有，這個秘技只會使ウェンディ的圖像顯示出來，能與之愉快地進行會話，實際上對於故事完全沒有直接的影響。



◀若來到這場所，在之後特別來賓將會登場哦！

ULTRA 2 TECH 能夠操作敵方

若走出村莊或街上，進入讀取畫面時，一起按住×、Ｌ１、Ｒ２、選擇鈕。接著，若畫面變暗時，把○、Ｌ２、Ｒ１開始鈕全部按住，直到部隊配置開始爲止。這麼一來，在戰鬥中輪到敵人的回合時，就能自由的操縱敵人的部隊移動。



◀讀取畫面下的指令輸入雖然簡單，但畫面若暗起來時的輸入就相當困難哦！



84 SLG

三國志Ⅴ

三國志Ⅴ



1997年2月14日
光榮
￥9800
對應記憶卡(記憶單位4)

三國志可以說是光榮公司最爲著名的系列遊戲，如今也被移植到了ＰＳ主機上面來了。遊戲的最終目的——統一中國並沒有改變，不過卻在內容上面做了更多的強化，像是增加了黃巾之亂的新歷史事件。隨著遊戲的進行，玩家將可以欣賞到許多段以實擬影片方式播出的過場動畫，戰鬥畫面也變得更加有趣，在整體畫面的品質方面，更是做了大幅度的提升。





85 SLG

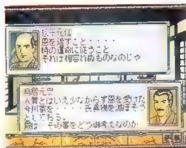
天下制霸

天下制霸



1997年2月21日
想像者
￥6800
對應記憶卡(記憶單位2)

這款由想像者所推出的天下制霸，乃是以德川家康爲題材的作品，而且還將ＳＬＧ與ＲＰＧ要素成功地融合在一起。玩家在這款遊戲當中將會扮演著德川家康，一方面要在街上搜集情報，另外一方面則是要執行隊伍編成與召開軍事會議等等，以便增加自軍的實力。由於劇情有著分歧設計，所以非常具有耐玩度，不過遊戲的部分安排卻與史實有所差異，而且其聲光效果也有待改進。





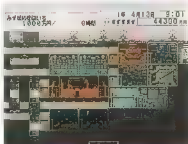
AZITO～アジト～

基地狂想曲



1997年2月28日
ASTEC 21
¥5800
對應記憶卡(記憶單位15)

在基地狂想曲這一款遊戲當中，玩家將要善加利用10億的資金，來進行土地的開發與秘密基地的建設。除此之外，玩家還要扮演著基地司令官的角色，對所有的基地下達命令，並且積極地開發各式各樣的兵器。由於遊戲加入了商品經營的要素，所以使得可玩性增加了不少，不過由於時間的流逝速度太快，會讓玩家有一種手忙腳亂的感覺，而且居然要一整片記憶卡來儲存遊戲。





WORMS

蚯蚓戰士



1997年2月28日
艾瑪克斯
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

曾經在個人電腦上面紅極一時的蚯蚓戰士，如今也被艾瑪克斯公司給搬上PS主機上面來了，由於這款遊戲屬於海外公司的作品，所以整體帶給玩家的感覺相當與衆不同。遊戲的目的很簡單，玩家控制著若干名的蚯蚓戰士，與敵人在地圖上面展開大對決，而且必須要在對方殲滅自己之前將對方給全數消滅掉才行。由於遊戲有著濃厚的戰略要素，所以玩家的一舉一動可要小心翼翼地進行才行。





88 SLG

鈍色の攻防　32人の戰車長

鈍色攻防戰

1997年2月28日
Shangri La
￥6400
對應記憶卡(記憶單位3～9)

在法西斯主義相當盛行的歐洲，尤洛迪爾因為君主立憲而引起了一連串的內戰；您為了要保護女王與失去的國土，展開了辛苦的反擊作戰。這是一款以戰車為主角的ＳＬＧ遊戲，不但是遊玩起來相當有趣，而且擬真度方面的表現十分傑出，細部的操作也設計得非常突出。但是也由於操作的方式過於複雜，玩家常常會在尚未通盤掌握的情況之下陣亡，而且不易瞄準遠方的戰車。





89 SLG

ダービージョッキーR

德貝名騎師

1997年2月28日
阿斯米克
￥5800
對應記憶卡(記憶單位5)

德貝名騎師最大的魅力是在於它那可以乘座自己的駿馬，四處征戰，也由於它加入了ＲＡＣ的操作模式更加深了遊戲的可玩性。而在培養馬匹的過程之中，必需要時時注意馬匹的身體狀況，以免到時在比賽中，會出現不可收拾的後果。在遊戲中也有不少的路線可供玩家選擇，對較年輕的騎手，可是一項不可多得的好遊戲。





90 SLG

リフレイン　ラブ～あなたに逢いたい～

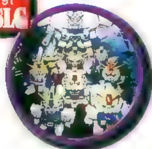
浪漫情人

1997年3月14日
山河社
￥6000
對應記憶卡(記憶單位2～6)



您是櫻花鎮上的一名大學生，並且要在短短的半年打工期間，邊■一邊上課、一邊打工與一邊與女孩子約會的生活。這是一款少數以大學生■題材的戀愛■成遊戲，而且事件的數目相當多，並且還包括了不少的動畫影片，■重要的是遊戲還是多重結局的設計。雖然遊■可以移動的場合相當多，主角的屬性也可以很容易提升，不過在選擇告白角色之後的遊■■度變得非常高。





91 SLG

SDガンダムG CENTURY

SD鋼彈G

1997年3月20日
萬代
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



這款ＳＤ鋼彈Ｇ最大的特色，就是把在ＭＳ系列當中登場的角色全■集合在一起，而且■多可以有七架ＭＳ同時進行戰鬥。另外一方面，故事模式將原作忠實地再度呈現在■■裡頭，勝利條件的設定也是■然不同。雖然遊戲裡頭的ＭＳ全■都是以Polygon 方式來構成，因此■得特別地漂亮無比，不過■也因此而拖■了整個遊戲的資料讀取時■，而且有太多單調的戰鬥設計。

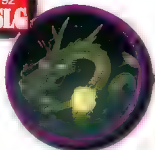


ULTRA TECH 提高飛行員的等級

以下介紹提高飛行員等級的秘技。在遊戲中打開選單，選擇部隊一覽表，接著，在這之中選擇想變更等級的飛行員所搭乘的機體後按○鈕，再從出現的選單中把游標對準想選的名字決定。接著在下記表中，把想變更成等級所屬的角色名字輸入。這樣，到目前爲止所得的等級就會換成表上所列角色的等級；經過這道手續變更的等級，即使以後再改變名字，等級也會維持在第一次更改成的級數。如此加以運用，便能夠製造出無數的擁有高能力的角色出來。

名　字	等　級	階　級	NTレベル
シン・マツナガ		大尉	
リュウ・ホセイ	3	大尉	
カツレツキッカ			70
フラウ・ボウ	1		
ハロ	1		
シャクティ			90
B・ジョーカー	ACE2		
J・Iダイヤ	ACE2		
K・エース	ACE2		
Q・T・スペード	ACE2		
ガラ・メキレル	5		

92 SLG



三國志リターンズ

三國志～風雲再起



1997年3月20日　　可同畫面對戰

光榮

¥6800

對應記憶卡(記憶單位3)

現在似乎非常流行將舊作經過重新包裝之後再推出上市一次，這款三國志～風雲再起就是相當典型的一個例子。這款遊戲乃是光榮公司的揚名立萬之傑作，遊戲除了將原作忠實地移植之外，並且在人物圖像的處理方面做了很大幅度的改進，最重要的是指令處理得條理且易懂。不過畢竟這是一款12年前的遊戲，在很多方面還是遠遠比不上現今的許多SLG作品。





93 SLG

Queens Road

女皇之路



1997年3月20日
艾基爾
￥6800
對應記憶卡(記憶單位2)

在這款由艾基爾公司所推出的女皇之路裡頭，玩家將要扮演著公主訓練官的身份，並且將她培育成統治全大陸的女王。遊戲的系統是以一個月爲單位，然後再細分爲培育部分與戰鬥部分，培育與爭霸的動作是同時進行的，特別是戰鬥部分的百人對決相當壯觀，而且角色設定得相當成功。可惜的是遊戲動畫的數量實在是太少了一點，不能對單一角色下達戰鬥指令。





94 SLG

3D競走馬育成シミュレーション

BREEDING STUD～牧場

駿馬牧場

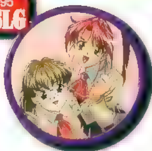


1997年3月27日
柯拿米
￥5800
對應記憶卡(記憶單位3)

柯拿米公司很難得會推出以養育馬匹爲題材的遊戲，而且這款駿馬牧場的最大特色，就是遊戲的內容簡單易懂，即使沒有說明書也可以輕鬆進行。這款遊戲的目的在於經營牧場，並且培育能夠參加世界大賽的優秀駿馬。玩家首先要利用有限的資金來培育名馬，以一週做爲單位，進行各種調教與比賽等行程。遊戲系統與一般同類遊戲沒有什麼太大不同，不過馬匹的動作頗爲精細。



95 SLG



DOKIDOKIプリティリーグ

女子甲子園



1997年3月28日
XING Entertainment
￥5800
對應記憶卡(記憶單位3)

一般棒球遊戲都是以男生爲主角，不過在這款女子甲子園當中，卻是改以女生爲主角來進行的。玩家扮演著一個女子棒球隊的監督，並且以一年的時間來進行培育球員的工作。爲了提升球員的能力，必須要排定練習與他校比賽的行程，還要在公開賽當中獲勝，最後以成爲日本第一的女子高中棒球隊爲目標。玩家要特別注意每個選手的優缺點，並且加以好好運用才行。



96 SLG



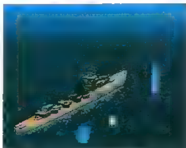
提督の決斷Ⅲ

提督決斷Ⅲ



1997年3月28日
光榮
￥9800
對應記憶卡(記憶單位5)

提督之決斷之所以有名，除了遊戲本身的優秀表現之外，備受爭議的遊戲題材恐怕才是讓它出名的最主要原因。這款最新的續作依然是以第二次世界大戰爲背景，玩家可以自由擔任日軍或是美軍，並且進行雙方的激烈大對決。雖然遊戲是以史實來架構而成，不過您也可以靠著實力來推翻這既有的一切。可惜作戰會議的建議太過籠統，而且使用手册寫得並不夠明確。





97 SLG

BOYS BE…

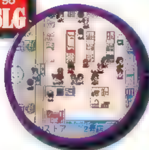
新戀愛白書

1997年3月28日
講談社
￥5800
對應記憶卡(記憶單位3)



這部曾經在台灣引起爭議的新戀愛白書漫畫，如今也被講談社給移植到PS主機上面來了。在這款遊戲當中，導入了心動指數與均衡選擇等等新穎的系統，玩家更能夠體會到那微妙的戀愛氣氛。遊戲裡頭會出現10名以上的美少女，玩家可以與心愛的女孩子進行告白，並且以初吻完美結束這款遊戲。遊戲沒有複雜的提升參數設計，不過如此一來遊戲的長度也因此而縮短了太多。





98 SLG

ザ．コンビニ～あの町を獨占せよ

模擬超商

1997年3月28日
休曼
￥5800
對應記憶卡(記憶單位14)



便利超商可以說是已經成爲我們日常生活當中不可或缺的一環，相信您也常常可以看到加盟便利超商的廣告，現在您不必花上大把的鈔票，就可以直接在PS上面先行體會到經營超商的樂趣所在。遊戲的細部設定企劃得相當成功，玩家可以充份地掌握整個超商的各項工作，除了要讓營業額蒸蒸日上之外，更別忘了要想辦法打敗其他的對手，可惜遊戲的聲光效果太過平凡了一點。





99 SLG

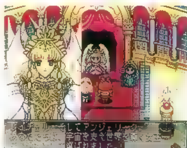
アンジェリークSpecial2

美少女學院2



1997年4月11日
光榮
￥7800
對應記憶卡(記憶單位1)

美少女學院2這一款同時受到男性與女性玩家歡迎的作品，如今又推出了最新的系列作品來了。遊戲的最終目的並沒有任何的改變，就是要讓女王角順利地成為女王，不過其舞台卻搬到了神秘球體上面，而且還要借助九位守護聖的力量才行。遊戲基本的系統保有原作的特色，但是又加入了可以提升女王資質的學藝館，另外要特別注意安定性的數值。





100 SLG

スタンバイ Say You！

美聲育成



1997年4月11日
休曼
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

您曾經幻想過要成為一名優秀的音響監製嗎？透過這一款由休曼公司所推出的美聲育成，您將會有機會完成這一個夢想。玩家扮演著千葉繁的弟子，其最主要的工作，就是要負責在錄音室裡頭與配音人員溝通，並且指導相關的聲音表現。所以根據玩家行動的不同，其最後的結局也會跟著有所差■。遊戲的缺點，大概就是進行步調比較慢一點，不過倒真的完整呈現配音工作的世界。





新テーマパーク

新模擬公園



1997年4月11日
EAV
￥5800
對應記憶卡(記憶單位4)

幾年之前牛蛙公司出版的模擬公園，不曉得讓多少玩家沉醉在經營遊樂園的美好世界當中，現在EAV公司再度推出了這款遊戲的加強版本。遊戲的目的很簡單，就是要建造出一座叫好又叫座的遊樂園出來，不過其過程的艱辛是只有玩過的玩家們才能夠體會出來的。可以搭乘遊樂設施是遊戲的賣點之一，而且設施的種類比前作增加了不少，甚至還可以藉著地形的差異來建設設施。





戰鬥國家ー改～IMPROVED

戰鬥國家改造版



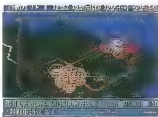
1997年4月11日
SCE
￥5800
對應記憶卡(記憶單位3)

SCE公司在參考過了玩家們的意見之後，再接再勵地推出了這一款戰鬥國家的改造版本，同樣是以佔領敵國首都為最後的目標。戰略地圖模式是與前作的最大不同處，玩家可以盡情地享受到變化更加豐富的戰鬥場面，遊戲的生產類型也多了日本與歐洲兩種，而且連台灣的IDF戰機都有收錄其中喔！可惜這款遊戲的難度還是太高了一點，而且電腦的作弊情況很嚴重。



ULTRA TECH 秘密兵器

在主要的選項畫面２之下時，請選擇編輯生產型。接著，在生產型號碼的選擇畫面上，一邊按住Ｌ１、Ｌ２、Ｒ１、Ｒ２鈕，一邊選擇資料。如此操作後，在兵器一覽會再加上戰鬥機Ｆ－23グレイゴースト、攻擊機Ａ－12アベンジャーⅡ、ＶＴＯＬ機YAK－141フリースタイル等兵器，而且這些都是可以使用的喲！



◀在配置部隊時須多方考量，切忌大意！



大冒險Deluxe～遙かなる海～

七海大冒險

1997年4月18日
SOFT OFFICE
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1～5)



您的父親是一位傑出的冒險家，卻不幸地在一場海難之中遇難，於是您決定要繼承他的遺志，並且以打倒魔物與解放城鎮爲最後的目標。遊戲採用了實際地名的設計，可以讓玩家在遊玩的時候更加地投入，航行在大海當中的那種暢快感很棒，而且還有物價波動的新穎設計。可惜遊戲的開頭實在太長了一點，畫面品質表現並不佳，而且戰鬥過於單純沒有刺激感。




SLG 104

FEDA2～ホワイト=サージザ プラトゥーン～

王者之師2

1997年4月18日
亞諾曼
￥5800
對應記憶卡(記憶單位2)



在SFC上面備受好評的王者之師，在去年被移植到了SS之後，其續作以全新的面貌在PS上面亮相了。遊戲有著嚴密的世界觀設定，而且故事的安排令人印象深刻，人物也相當具有個性。戰鬥畫面的處理方式與前作一樣，不過卻要來得華麗許多，其戰略性亦是加強了不少。可惜真人拍攝而成的動畫破壞掉玩家對於角色的印象，加上讀取的速度並不快，又沒有辦法切掉戰鬥動畫，使得沒有耐心的玩家會玩不下去。




SLG 105

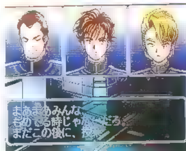
クォヴァディス～イベルカーツ戰役～

超時空爭霸戰

1997年4月18日
GLAMS
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

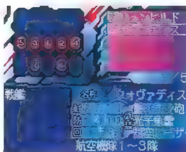


這款在SS主機上面受到非常多好評的超時空爭霸戰，如今Glams公司也終於發行了PS版本。遊戲最大的特色，在於找來了美樹本晴彥來設定人物角色，並且以第一人稱的方式進行故事，玩家可以完全地融入劇情當中，戰略的部分加以單純化，初學者也可以樂在其中。可惜遊戲沒有使用3D戰略畫面，人物升級的制度也設計得有點不太合理，而且沒有支援滑鼠。



ULTRA TECH 加強戰艦力量

在輸入戰艦的名字時，若以特定的名字命名的話，可加強在第12舞台到手的戰艦的力量。若以「クォヴァディス」命名，就能搭載航空機，或是以「アレイオン」命名的話，耐久力就會比平常高出許多。同樣的以「エベリウス」命名的話，防禦力就會上昇２００。以「ウィーデン」來命名的話，回避力提升百分之五。若討厭戰鬥機攻擊時，把戰鬥機的名字叫「ジエスタ」的話，對戰鬥機可加百分之五的命中率。接著，最後的秘密名字是「ラハルス」。使用這個名字時，戰艦就會被配備保護盾。先擬定自己戰略再決定符合作戰需要的名字吧！



▲輸入不同名字，就有不同效果，自己試試有沒有別的特殊名字吧！



106 SLG

エルフィンパラダイス

妖精天國

1997年4月25日

ASK講談社

￥6800

對應記憶卡(記憶單位1)



由ＡＳＫ講談社所發售的這一款妖精天國，特別找來了許多配音人員來參與遊戲的製作工作，也是相當典型的培育模擬遊戲。玩家是一個即將從美術學校畢業的學生，有一天被五位妖精所託付要照顧妖精之蛋，於是開始了多彩多姿的生活。遊戲是以一週做爲進行的單位，主角的一舉一動都會影響到妖精蛋的未來發展，結局自然也會跟著不一樣，所以要特別小心行事才行。



107
SLG



TILK～青い海から來た少女

尋寶少年組



1997年4月25日
TGL
￥5800
對應記憶卡(記憶單位6)

在衆多的ＳＬＧ遊戲當中，這一款尋寶少年組的劇情安排最爲特別，主要是描述五位少年在偶然的機會之下，展開了精彩的冒險旅程。這款遊戲融合了冒險要素在裡頭，因此使得故事的發展更爲變化多端，戰鬥的方式也是非常新鮮有趣。不過遊戲在故事交待的過場部分實在是過於冗長，感覺像是在看一本電子書一樣，而且記錄與讀取的時間都不怎麽短。



108
SLG



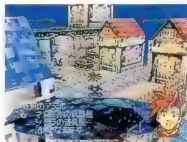
聖痕のジョカ～光と暗の聖王女～

聖痕武鬥傳



1997年4月25日
達卡拉
￥5800
對應記憶卡(記憶單位2～12)

由於世界即將面臨崩壞的危機，主角必須要設法扶持代表善惡兩方的潔卡，與收集散落世界各地的２４個聖痕。聖痕武鬥傳有著討喜無比的人物設定，操作系統簡單且易懂，３Ｄ戰鬥畫面處理得相當棒，可以完全自由地切換角度，可惜城鎮部分無法自由地移動。由於遊戲改編自同名的漫畫，所以也特別在遊戲裡頭隱藏了許多相關的設定，遊玩起來更是樂趣加倍。





ライアット スターズ

戰火之星



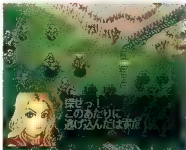
1997年5月2日

黑重特

￥6800

對應記憶卡(記憶單位2～8)

卡萊王國為了[illegible]擊敗運魯帝國的侵略，所以就特別組織了宮廷軍來加以對抗，您正好就是其中第九軍之一員，這個臨時組成的弱小軍團可以迎擊強大的帝國軍嗎？戰火之星這款遊戲最大的特色，在於並非利用單一角色來進行戰鬥，而是經由1～8種角色組成部隊來進行團體戰，所以恰當地掌握角色的特性是獲勝的關鍵所在，可惜遊戲系統設計得太不體貼。





シムタウン(SIM TOWN)

模擬小鎮



1997年5月16日

想像者

￥5800

對應記憶卡(記憶單位4)

您厭倦了大城市的骯髒空氣與擁擠的人群嗎？那麼趕快進入模擬小鎮的世界裡頭吧！想像者公司將這款Maxis 公司的名作搬上了ＰＳ主機上面，玩家扮演的就是一個小鎮的鎮長，要將小鎮建設成一個人見人愛的地方。由於建築物造型可愛，加上圖示化的操作界面，初學者可以很快輕鬆上手。遊戲同樣提供了難度不低的劇情模式，必須要在時之內解決問題才行。



111 SLG



秦始皇帝(THE FIRST EMPEROR)～ファーストエンペラ

秦始皇傳

1997年5月30日

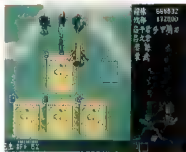
香格里拉

￥6600

對應記憶卡(記憶單位3～9)



由香格里拉公司所推出的這一款秦始皇傳，採用了少見的題材做爲遊戲的主題，玩家將要扮演秦始皇這個角色，爲了一統中國而展開了征戰的旅程。這款遊戲最大的特色，就是採用了即時處理的方式來進行，所以玩慣了回合制的玩家們大概會十分地不習慣。由於玩家只要專心地應戰即可，少去了很多額外的負擔，可惜遊戲內容的變化實在是太少了一點。



112 SLG



エーベルージュ

魔法學園物語

1997年5月30日

達卡拉

￥6800

對應記憶卡(記憶單位1)



在這個異世界瓦爾特當中，您是一位專門培養法術師學校之學生，在長達五年的學生生涯裡頭，必須要面臨各式各樣的挑戰。魔法學園物語是一款從個人電腦移植而來的培育遊戲，前陣子也推出了個人電腦的中文版本，在這款PS版本裡頭，鮮明的畫面與精彩的配音是遊戲最大的特色，而且隨著年齡的增長，角色們的面貌也會一起跟著有所改變，還將會碰到，許多新鮮事件。





113 SLG

大海信長傳　下天 II GE.TEN

大海信長傳

1997年6月6日

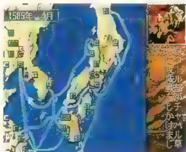
艾瑪克斯

￥6800

對應記憶卡(記憶單位12)



如果當初日本沒有實行鎖國政策的話，現在又會是怎麼樣一個局面呢？這一款由艾瑪克斯公司所發行的大海信長傳，就是在這樣的基礎之下所製作出來的ＳＬＧ遊戲。遊戲假定沒有發生本能寺之變，信長得以開始向海外發展，並且與世界各國訂定不同的盟約。遊戲忠實地再現戰國末期的世界情勢，許多名將也都紛紛地登場亮相，可惜即時處理對於初學者而言太難了一點。





114 SLG

アライド ジュネラル

裝甲元帥

1997年6月13日

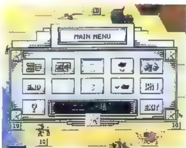
XING ENTERTAINMENT

￥5800

對應記憶卡(記憶單位8～14)



在這款原本由ＳＳＩ公司所製作的裝甲元帥２裡頭，其遊戲背景設定在第二次世界大戰的時候，玩家這回改爲扮演同盟國的元帥，爲了要收復失土而不斷地努力。遊戲的系統其實與前作差不多，而且原有的一些缺點也被完整地保留了下來，雖然遊戲的配樂很好聽，但是也只有那兩首而已，更別說是本來就有待改進的畫面效果了，所以只適合對戰棋有強烈狂好者遊玩。



115 SLG



メタルエンジェル3

銀翼天使3

1997年6月13日

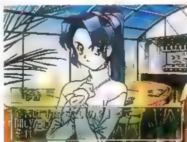
巴克因軟體

￥6500

對應記憶卡(記憶單位1)

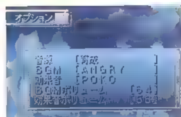


西元2038年，一年一度的格鬥大會即將展開，您手下的三位格鬥天使會有最為完美的演出嗎？這款遊戲的最大目的，就是要幫助三位女主角成為最佳的銀翼天使，所以玩家就得安排她們的訓練課程與種種生活起居。擬真的訓練場設計是遊戲最為成功的地方，讓玩家有種置身其中的感覺，而且操作方式也相當地簡單。可惜遊戲資料的存放太過分散，導致換片的情況常常出現。



ULTRA TECH 聲音模式

在選項畫面時，照著右、左、右、左、R1、R2、L1、L2的順序來輸入的話，就自然變成可以聽得到遊戲中歌曲的聲音樣式。在這個模式裡，有可選擇歌曲的「音源」與「BGM」、在遊戲中可聽得到音效的「效果音」、可以選擇音量調整的「BGM音量」與「效果音音量」等選項。



▲利用上下調整選擇項目，按O決定。左右變更曲目，而且音量也可增減。



ファイナルファンタジータクティクス

太空戰士外傳

1997年6月20日
史克威爾
¥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



在一場爭奪王位的拉■戰當中，奧薇莉亞公主成爲了首號受害者，主角爲了■重新恢復大陸的和平，於是踏上了辛苦的征戰旅程。這是史克威爾公司以太空戰士的世界■爲題材所創作出來的作品，■戲的系統可以說是皇家騎士團■的改良版本，而且■光效果有著相當完美的演出。遊戲只能同時讓五個主角出場是龐大的缺點，過於強調練功也是相當可惜的一點。



金手指

金錢無限

80054830 E0FF
8005483E 05F5

在ブレイブストーリー中看所有事件

800549B2 FFFF
800549B4 FFFF
800549B6 FFFF
800549B8 FFFF
800549BA FFFF

第一位參戰者快速升級

801904B8 63FF

第二位參戰者快速升級

80190678 63FF

第三位參戰者快速升級

80190838 63FF

第四位參戰者快速升級

801909F8 63FF

第五位參戰者快速升級

80190BB8 63FF

殺害数零
80054910 0000
戦死者零
80054914 0000
★手部武器、防具種類
無
30056730 0050
ダガー
30056731 0050
ミスリルナイフ
30056732 0050
ブラインナイフ
30056733 0050
メイジマッシャー
30056734 0050
プラチナメッサー
30056735 0050
マインゴーシュ
30056736 0050
オリハルコン
30056737 0050
アサシンダガー
30056738 0050
エアナイフ
30056739 0050
ソーリンシェイプ
3005673A 0050
忍び刀
3005673B 0050
くない
3005673C 0050
小太刀
3005673D 0050
忍者ロング
3005673E 0050

佐助の刀
30056740 0050
伊賀忍刀
30056741 0050
甲賀忍刀
30056742 0050
ロングナイフ
30056743 0050
ロングソード
30056744 0050
アイアンソード
30056745 0050
ミスリルソード
30056746 0050
ブラッドソード
30056747 0050
さんごの剣
30056748 0050
古代の剣
30056749 0050
眠りの剣
3005674A 0050
プラチナソード
3005674B 0050
ダイアソード
3005674C 0050
アイスブランド
3005674D 0050
ルーンブレード
3005674E 0050
ナグナロク
3005674F 0050
マテリアブレイド
30056750 0050

ディフェンダー

30056751 0050

セイブザクイーン

30056752 0050

エクスカリバー

30056753 0050

ラグナロック

30056754 0050

カオスブレイド

30056755 0050

阿修羅

30056756 0050

虎鐵

30056757 0050

備前長船

30056758 0050

村雨

30056759 0050

雨のむら

3005675A 0050

清盛

3005675B 0050

村正

3005675C 0050

菊一文字[illegible]

3005675D 0050

正宗

3005675E 0050

塵地螺鈿[illegible]剣

3005675F 0050

バトルアックス

30056760 0050

巨人の斧

30056761 0050

スラッシャー
30056762 0050
ロッド
30056763 0050
サンダーロッド
30056764 0050
フレイムロッド
30056765 0050
アイスロッド
30056766 0050
ポイズンロッド
30056767 0050
ウイザードロッド
30056768 0050
ドラゴンロッド
30056769 0050
フエイスロッド
3005676A 0050
オークスタッフ
3005676B 0050
ホワイトスタッフ
3005676C 0050
いやしの杖
3005676D 0050
蛇の杖
3005676E 0050
魔術師の杖
3005676F 0050
ゴールドスタッフ
30056770 0050
メイスオブザゼウス
30056771 0050
賢者の杖
30056772 0050

フレイル
30056773 0050
フレイムウイップ
30056774 0050
モーニングスター
30056775 0050
さそりの尻尾
30056776 0050
ロマンダ銃
30056777 0050
ミスリル
30056778 0050
石化
30056779 0050
ブレイズガン
3005677A 0050
グレイシャルガン
3005677B 0050
ブラストガン
3005677C 0050
ボウガン
3005677D 0050
ナイトキラー
3005677E 0050
クロスボウ
3005677F 0050
ポイズンボウ
30056780 0050
ハンティングボウ
30056781 0050
ガストラフエテイス
30056782 0050
ロングボウ
30056783 0050

銀の弓
30056784 0050
氷の弓
30056785 0050
ライトニングボウ
30056786 0050
風斬りの弓
30056787 0050
ミスリルの弓
30056788 0050
アルテミスの弓
30056789 0050
與一の弓
3005678A 0050
ペルセウスの弓
3005678B 0050
ラミアの■琴
3005678C 0050
血の十二弦
3005678D 0050
妖精のハープ
3005678E 0050
バトルデイクト
3005678F 0050
怪物辭典
30056790 0050
バビルスブレイド
30056791 0050
マダレムジエン
30056792 0050
ジャベリン
30056793 0050
スピア
30056794 0050

117 SLG



SOLD OUT(ソールド.アウト)

星探星探



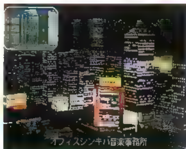
1997年6月20日

SHINKO MUSIC

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1～3)

您嚮往五光十色的演藝生活嗎？透過這一款星探星探的遊戲，您將會有機會真正體驗到其中的酸甜苦辣。在這款遊戲當中，玩家扮演著一位專門發掘新人的星探，除了要幫助他們爭取演出機會之外，更要好好地經營自己的人脈、甚至是打通各方面的良好關係。這樣子一來，不但可以使得旗下藝人的曝光機率增加，自己的公司也才不會陷入經營不善的惡夢當中。



118 SLG



NEXT KING(ネクストキング) 戀の千年王國

千年愛王國



1997年6月27日

萬代

￥6800

對應記憶卡(記憶單位1～15)

您為了順利地當上國王，所以要想辦法討好擁有投票權利的12名女孩才行。千年愛王國是一款戀愛模擬遊戲，不過卻是以投擲骰子的方式來前進的，遊戲的重點在於如何好好地維持與女孩子們的關係，而不能只專心地取得特定對象的芳心就可以了。遊戲地圖的變化性很大，故事的展開方式也相當地有趣，並且以一週做為單位，是一款值得一玩再玩的作品。



119 SLG

週刊プロレス監修 プロレス戦國傳

摔角戰國傳

1997年6月27日
KSS
￥5800
需應記憶卡(記憶單位2～14)

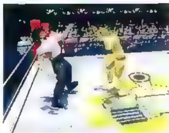




您身為一個職業摔角團體的選手兼社長，必須要憑藉著各方面的技巧與能力，在長達40年歷史的日本摔角界裡頭想辦法佔有一席之地。與一般摔角遊戲不同的是，摔角戰國戰是一款特別強調SLG要素的作品，因此對於動作摔角遊戲不熟悉的玩家，也可以同樣享受遊戲的摔角樂趣。可惜的是比賽時間實在太長了，而且實況轉播的效果也未免太平淡了一些。

ULTRA TECH 黃金的摔角手(家)

這款遊戲聽說會出現全身金色的摔角手，他雖然沒有什麼強力技巧，但也擊醒目的。要把他叫出來，首先須把游標移到顏色編輯模式，接著同時按□、○、R1鈕的話，全身金色的摔角手就會出現。這個格鬥選手看起來相當氣派強壯，不過請注意，他和其他的選手比起來並不會特別強。



◀看起來是相當有派頭。

120 SLG



エンジェルブレード

天使特捜隊



1997年7月3日

on Dimand

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1～3)

在近未來的東京都會，五名特搜六課的美少女與邪惡的組織展開了激烈的戰鬥。這是一個有著漫畫感覺的作品，雖然遊戲的步調很輕鬆，但是玩家卻不能因此而掉以輕心，而且是一款以故事為主導的ＳＬＧ遊戲。遊戲的難度並不會太高，特別是人物角色的設計非常具有笑果，其戰鬥系統簡單易懂。要是故事的串場部分不要弄得那麼冗長，那遊戲的表現就會更好了。



121 SLG



雷弩機兵ガイブレイブ

雷弩機兵



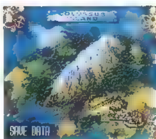
[illegible]

[illegible]



ULTRA TECH 得到高經驗值及金錢

這是在轉眼之間就能令角色們成長的超級秘技。在地圖的畫面上，隨時都可以照著選擇鈕、L1、L2、右、左、上、選擇鈕、L1、下、右、□的順序輸入，這麼一來，在戰鬥勝利時所得到的經驗值與金錢，會比平常多4倍。



◀在地圖的畫面上輸入指令，成功的時候效果音就會響。



122 SLG

ダービースタリオン

德貝賽馬PS

1997年7月17日

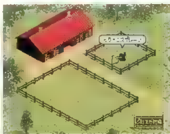
亞斯基

￥6800

對應記憶卡(記憶單位5～15)



賽馬遊戲何其多，為何只有德貝賽馬能夠擄獲全日賽馬迷的心，除了它收集了龐大的馬匹資料外，還有就是那可以買馬、養馬、賽馬的模式了，這等於是把所有養馬主人生活的一點一滴全都表露無疑，難怪它會如此受歡迎。另外特別值得一提的是，德貝賽馬在發售的第一天，全日本銷售量將近100萬片，或許和之前的宣傳有很大的關係，但可以想像日本人對賽馬遊戲有多麼瘋狂。



ADVENTURE GAME

在台灣的玩家遊玩ＡＶＧ遊戲時，最大的痛苦，應該是看不懂日文，但近幾年來，ＡＶＧ遊戲因為有衆多的美少女加入，使得ＡＶＧ遊戲展現了一種「美」景，也正因如此，許多人為此去加強了日語能力，恐怕這是始料未及的。



AVG 1

寶魔ハンターライムSpecial Collection Vol.1

寶魔獵人VOL.1

1994年12月22日
阿斯米克
¥ 5800
對應記憶卡(記憶單位1)



萊姆與巴斯為了要尋找散落在各處的魔寶石，於是來到了地球之上，與妖怪展開了精彩的對決。寶魔獵人Vol.1不但收錄了個人電腦版本的其中三話，並且還追加了一個獨創的劇情，所以相當值得喜歡原作的玩家們一玩。遊戲可以說是一種數位化的卡通，玩家藉此更能夠體會到ＰＳ主機在處理動畫方面的驚人效果，遊戲的配音效果也是出色無比，只是其耐玩度太低了一些。





AVG 2

MYST

奇幻島

1995年1月27日
SOFT BANK
¥ 7800
對應記憶卡(記憶單位2～14)



這款在個人電腦上面翻譯成迷霧之島的ＡＶＧ大作，如今也在次世代主機上面現身了。這款遊戲的最大賣點所在，除了那精緻無比的畫面表現之外，在於遊戲採用了幾近自由無比的開放架構設計，玩家一開始並不曉得遊戲目的是什麼，而必須自己在島上到處尋找出線索，然後再一步步地解開所有的謎題出來。只是對於玩過個人電腦版本的玩家們來說，大概沒興趣再玩ＰＳ版本吧！





AVG 3

サイバーウォー

生化人大戰



1995年7月21日
日本椰子
￥8800

原本您以爲所有的事情都告一段落了，卻沒有想到犯罪組織竊取了您所有寶貴的研究資料，並且想藉此創造出更爲邪惡的生化人，所以您只有再度展開了冒險旅程。這款遊戲製作精緻定會令玩家留下深刻印象，但是玩家可不能一直沉醉其中，而必須在最短的時間之內做出正確的反應與動作，否則就會馬上結束遊戲。不過有時候要經歷很多失敗才會成功，會讓耐性不足的玩家抓狂。





AVG 4

3X3EYES～吸精公主

3隻眼



1995年8月11日
XING Entertainment
￥7300
對應記憶卡(記憶單位1)

吸精公主的個人電腦中文版本雖然前陣子才終於推出，但是ＰＳ版本卻是早就推出多時，想必很多玩家都搶先玩到了吧！遊戲採用了完全獨創的劇本，並且分爲四川篇與台灣篇，而且會隨著篇數選擇不同導致往後發展的若干差異。三隻眼採用了類似電子書選擇的方式來進行遊戲，所以玩家可以享受到幾近眞實的遊戲環境，可惜耐玩度不高是最大的缺點。



ULTRA TECH 偷看洗澡

在遊戲進行到四川省篇為止，聽黃泉洞和戈良的話，從芳農龍村長打聽到戈良家之後，在畑中集落的月花之家，選擇「休んでいく」這個指令。到了半夜則會醒來，去偷窺月花洗澡的情景，從四川篇開始，或從台灣篇開始，結局會有些不同。玩家可自由選擇喜歡的舞台。



◀八雲的獸魔術想必三隻眼迷都很熟悉，皆有1回的動畫。



5 AVG

學校の恐いうわさ 花子さんがきた!!

校園鬼話



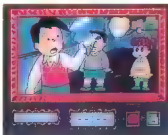
1995年8月11日

卡普空

¥4980

對應記憶卡(記憶單位1)

您一定有過這樣的經驗，每間學校總是會流傳著一些所謂的鬼故事，也一定會有不信邪的人出現，而惡靈就在這種情況之下被呼叫到了這個世界裡頭。校園鬼話是卡普空公司難得一見的標準ＡＶＧ作品，遊戲的風格帶著濃厚的卡通味道，不過遊戲的內容可是一點都不輕鬆，在花子的幫忙之下，三位小主角與惡靈展開了對決，並且還有一些迷你遊戲收錄其中。





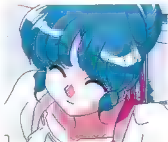
寶魔ハンターライム Special Collection VOL.2

寶魔獵人VOL.2



1995年9月15日
阿斯米克
¥4900
對應記憶卡(記憶單位1)

承襲著前作的所有特點，寶魔獵人Vol. 2又出現在玩家的面前了。在這一款遊戲裡頭，同樣收錄著四話的故事，而且其中的第三話是PS版本所獨創的故事。在動畫的表現方面，跟前作比較起來，在畫質方面有著明顯的提升，而且數量也變得更加豐富。玩過這款遊戲的玩家，一定都會覺得玩起來就像是在看一部真的動畫影片一樣，所以喜歡寶魔獵人的玩家千萬不能夠錯過。





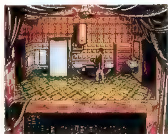
ダークシード

黑暗之蠱



1995年10月27日
GAGA COMM.
¥5800
對應記憶卡(記憶單位4)

您原本以為這只是一個再平凡也不過的小鎮了，但是隨著慢慢的探險與搜集情報，您赫然發現隱藏在表面平靜之下的驚人事實。這是一款從個人電腦版本移植而來的作品，此家代理商也曾經將其中美化過。在這回的PS版本當中，遊戲完美地將原作給移植過來，詭異無比的畫面與恐怖的氣氛，是黑暗之蠱最為成功的地方，喜歡恐怖遊戲的玩家一定要體驗這款遊戲的氣氛才行。





NIGHTHEAD-ザ.ラビリンス

暗夜驚魂

1995年11月17日

富士電視

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)

在霧原兄弟生活了１５年的御廚研究所，發生了一連串的神秘事件，故兩人因此而展開了[illegible][illegible]的冒險旅程。這款遊戲乃是根據轟動一時的電視劇集所改編而成，遊戲最大的賣點就在於真人演出的角色，而且這些事件都是原作所前所未見的，更是使得遊戲的可玩性提高了不少。暗夜驚魂的遊戲氣氛營造得相當成功，只是對於日文程度不高的玩家們來說，可能會覺得過於一知半解。



ULTRA TECH 調整模式

在標題畫面之下，依序輸入上、下、上、下、左、右、左、右、Ｒ１、Ｌ１、Ｒ１、Ｌ１。遊戲開始之後，按下開始鈕，就會變成調整模式，然後用方向鍵選所想看的項目，再按○決定，就能看到那個畫面了，玩家們可以試試看喔！



◀當玩家到達御廚研究所時，研究員岡田出來接待。

9 AVG

ブルー.シカゴ.ブルース

芝加哥殺人事件

1995年11月22日
山河社
￥6800
對應記憶卡(記憶單位2～8)



在諾塔利埃爾德天文學館裡，短短幾天之間就發現了兩具慘死的女屍體，她們之間存在著什麼樣撲朔迷離的關係呢？這一款由山河社所發售的芝加哥殺人事件，是一款相當標準的偵探遊戲，玩家將會扮演著死者之一的未婚夫，爲了洗刷其未婚妻的冤情而探尋眞相。遊戲的困難度相當高，玩家必須在短短四天之內來拜訪所有相關的人物，採集重要的物證，以便將犯人順利逮捕歸案。



ULTRA TECH 電影模式

在選項畫面，把游標移到音樂模式這個項目，再同時按下L1以及△。如此，便會出現電影模式的畫面。在這個模式下，按×是快轉、按選擇是結束、按開始是暫停，玩家可依自個兒的需求調整。當然囉！若玩膩也可關機，稍做休息喔！



◀主角的搭檔泰德・羅辛，爲了打好交情，最好喝個通宵。

10 AVG

Dの食卓 コンプリートグラフィックス

D之食卓

1995年12月1日
阿克雷姆
￥8800
對應記憶卡(記憶單位1)



洛杉磯綜合醫院發生了駭人聽聞的一連串殺人事件，羅拉為了要挖掘父親為何會發瘋的原因，而獨立闖入醫院裡頭尋找真相。這款由Warp公司所推出的AVG大作，是從先前的3DO版本所移植而來，遊戲有著極為傑出的動畫效果，並且從頭到尾都充滿了驚悚的氣氛。由於遊戲有著時間的限制，再加上無法進行存檔的動作，因此遊玩起來更是刺激無比。



ULTRA TECH 1 記錄資料

首先，把記憶卡接上主機。接著，在遊戲進行中更換碟片後再按reset。之後，再打開CD蓋子，在目錄畫面中選記憶卡這個選項，把主機內部的資料複製到記憶卡。然後，把蓋子蓋上繼續開始遊戲。如此，遊戲進度記憶就能在記憶卡上，若又要開始遊戲時，再一次把記錄進度複製到主機記憶體上，然後以第二片CD(或第三片)開始遊戲即可。



▲各種道具是解謎的關鍵所在。

11 AVG



スノーマン

雪人奇遇記

1995年12月8日
GAGA COMM.
￥5800



雪人奇遇記是一款將圖畫書給遊戲軟體化的作品，原書可以說是相當受到讀者的歡迎，而且遊戲並且請來了著名的女演員竹下景子擔任配音之演出。遊戲充滿著原作的魅力，不但可以一邊欣賞著故事的進行，還可以一邊進行著許多好玩的迷你遊戲，而且還收錄了不少相關的動畫檔案。對於大朋友們來說，這款遊戲可能太小孩子氣了一點，不過卻很適合全家大小一起同樂。



12 AVG



ストリートファイターII ムービー

快打旋風II電影版

1995年12月15日
卡普空
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



不同於其他與快打旋風相關的系列作品，這款快打旋風II電影版乃是採用了ＡＶＧ的遊戲方式來進行的。遊戲是以劇場版的故事為基礎，然後再加以整合匯集而成，所以遊玩起來簡直就像是在看一部精彩的動畫影片一樣。玩家得要在遊戲的世界裡頭到處遊走，除了結識其他的主角之外，也少不了精彩的對決場面，必殺技更必須自己親自去發掘出來才行。



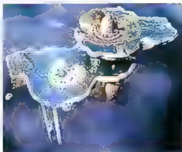


土器王國

土器王國

1995年12月22日
帕布雷斯特
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

在神秘的聲音之召喚下，您被傳送到了一個完全陌生的艾斯帕西世界，並且要為了讓土器王復活而努力。在這款由帕布雷斯特公司所製作的土器王國當中，玩家必須要在遊戲世界裡頭到處搜查與探訪，以便逐漸地挖掘出隱藏在這個世界的巨大秘密。遊戲的畫面有著水準以上的演出，遊戲的謎題也不會刻意地刁難玩家，不過土器人民還真的是蠻沉）默是金的。



ULTRA 1 TECH 動畫測試

首先，先把遊戲破關一次，，再從頭開始，在指令模式下，會多出現一個動畫測試的新選項。用方向鍵選擇想要看的動畫，再按○開始就可以了，按×是停止播放動畫。

玩家可利用這項秘技，自由地在各個動畫中來去，選擇自己喜愛的動畫。



▲他是土器王國的司書，據說這個世界記錄都可放在壺中。

ULTRA 2 TECH 能聽音樂

首先，先把遊戲破關一次，之後從頭開始遊戲，到カーナ所在的庭園，再去調查カーナ面前的ペスカ之壺，就能聽到遊戲的所有音樂了。用方向鍵選擇，再按○，所選的曲目就開始播放了。

想聽任何音樂曲目，都能利用此項秘技任意選擇。真可謂玩家的福利呀！



▲他是個詩人，根據土器人的說法，所謂詩就是美妙的歌曲。

14 AVG



メタモルパニックDOKIDIKI妖魔バスターズ

妖魔獵人

1995年12月22日
FAMILY SOFT
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



原本這是一個相當愉快的署假，卻因為征樹在偶然之間解開了妖魔王的封印而改觀，而他的兩位女同伴更中了奇怪的變身魔法，所以因此而展開了斬妖的旅程。雖然妖魔獵人的遊戲進行方式與一般的AVG遊戲沒有太大的不同，整體的水準也還算不錯，不過由於遊戲參入了RPG要素在裡頭，因此一定的練功過程是在所難免的，否則遊戲就無法順利地進行下去。



ULTRA TECH 選擇舞台

在標題下畫面依序輸入右、右、右、左、左、×、O的指令，在畫面切換之後，就能選舞台開始遊戲了。配合方向鍵選擇舞台再按O，就能立刻以想選的舞台開始遊戲了。

雖然這項秘技是幾乎每一款遊戲皆須具備的，但是這可是使遊戲進行的重要因素之一喔！



◀選擇舞台看似不重要，卻也是必須的喔！

15 AVG



ちびまる子ちゃん

櫻桃小丸子



1995年12月22日

達卡拉

￥4800

對應記憶卡(記憶單位1)

櫻桃小丸子這一部作品可以說是轟動了日本與台灣兩地，而且現在還可以每天在電視上面看到她精彩逗趣的演出，而這一款由達卡拉公司製作的同名遊戲，更是完整地保留了原作的幽默與魅力。這款遊戲分爲春夏秋冬四個季節，隨著故事的進行，您一定會跟著小丸子的話語而爆笑不已，並且還有她朋友出來一起翻攪和，不過您要有一定日語閱讀能力才可以完全體驗得到這些精髓。



16 AVG



エコエコアザラク

黑暗魔女



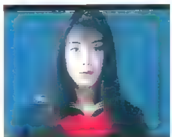
1995年12月29日

寶麗晶

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)

黑井米沙是一位爲了讓黑魔法普及，而在日本全國流浪旅行的美少女，可是這一次她卻發現到學校被不明的怪異氣氛所包圍住。這是從著名的漫畫所改編而成的ＡＶＧ作品，由於遊戲隨時都會有對話或是選擇的情況出現，再加上選擇的不同都會深深影響著接下來的發展，所以玩家是幾乎不可能一次就玩到完美結局的，這也是黑暗魔女的最大賣點所在。



17 AVG



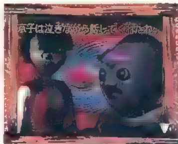
厄～友情談疑

厄

1996年1月13日
IDEA FACTORY
￥5800



五人爲了挖出埋在國小學校中庭的資料存放器而聚集在一起，可是在這所已經荒廢一年的學校裡頭，卻是充滿了古怪萬分的氣氛。厄是一款少數以國小學生爲主角的ＡＶＧ遊戲，不過這些主角的膽子可是一點都不輸給大人，爲了追查出隱藏在背後的事實，而展開了一場危機四伏的冒險行動。由於遊戲有著分岐劇情的設計，所以其結局可是高達了５０種以上。



18 AVG



ポリスノーツ

警察故事

1996年1月19日
柯拿米
￥6800
對應記憶卡(記憶單位3)



２５年前的一場太空站意外，使得強納森在宇宙以冬眠的姿態飄流許久，等到他重新踏上地球的時候，卻又引發了一連串神秘的陰謀事件。這是柯拿米公司最新的一款ＡＶＧ大作，遊戲同樣是移植至個人電腦版本，其畫面的品質之高不用多說，適時巧妙地穿插著動作射擊場面，更是讓玩家有一種喘不過氣來的感覺，非常值得喜歡這類遊戲的玩家們珍藏與遊玩。



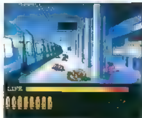
ULTRA 1 TECH 怪異的登場

首先先開始遊戲，前往位於ＢＣＰ本部的射擊室。選擇打靶模式，打出70分以上的成績，之後再選一次打靶模式，就能使用畫右邊的奇怪圖案標靶。

如此一來有新奇的標靶可以使用，遊戲的樂趣相形之下增加不少！！

ULTRA 2 TECH 增加子彈的裝填數

首先，以ＢＣＰ射擊室的射擊教練選擇戰鬥模式，之後射擊遊戲開始，朝位在中央兩塊並排角鐵板選擇其一，射擊約一百發。如此，在算分數時，子彈的可裝填數會從10發變成20發。



◀千萬別打中一般市民，可是會減血的哦！



19 AVG

DEATH MASK(デスマスク)

奪命追緝



1996年2月9日
萬代電腦工場
￥7800
對應記憶卡(記憶單位3)

傑克在追蹤作惡多端的天堂市市長安捷魯的時候，因為意外發生事故而昏迷，等到他醒來的時候卻又赫然發現他的臉已經被整型成跟安捷魯一模一樣了，他要如何求生與阻止安捷魯的惡行呢？奪命追緝的劇情安排有些神似變臉這部電影，玩家必須要在最快的時間之內釐清所有的線索，並且順利地將安捷魯給逮捕到案才行，那股緊張刺激的氣氛是遊戲最為成功的地方。





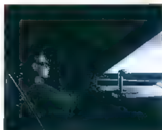
サイベリア(CYBERIA)

地球末路



1996年2月16日
INTER PLAY
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

這一款在個人電腦上面被翻譯成生化悍將的AVG遊戲，當初推出的時候即以漂亮的CG畫面而著稱，而如今也被移植到了次世代主機來了。在這一款遊戲當中，玩家必須要在最短的時間之內做下決定才行，而且也少不了一些精彩萬分的迷你遊戲，不過由於有時候要經過多次失敗才能夠找出正確的途徑，所以玩家的新鮮感可能會因此而減低了不少。



ULTRA TECH 選擇舞臺

首先，在ID輸入畫面下，輸入「NEMROSIM」。接著，到主要目錄畫面選「LOAD」這個選項。這樣就能夠選擇全部舞台。若直接選最後舞臺，將射擊砲台破壞的話也能看到結局畫面，但若玩家想從頭開始玩起也無妨。



◀遊戲的難度超高，玩家只能不斷儲存再接再勵直到過關。

21
AVG

スノッチャー
攔截者



1996年2月16日
柯拿米
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

攔截者可以說是柯拿米公司著名的AVG作品之一，最初是在日本個人電腦上面發售，後來才移植到了PCE上面，從此之後聲名躍為大噪。在這個近未來的世界當中，主角基利安為了要對付神秘的攔截者，於是展開了驚險萬分的調查工作。這是一款相當典型的AVG遊戲，所以玩家千萬不可以放過任何小小的線索，適時穿插著槍戰場面是遊戲的重大特色之一。



ULTRA 1 TECH 特殊模式

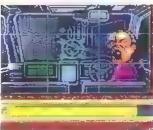
在選項設定畫面下，依順序輸入開始鈕、上、上、下、下、左、右、左、右、×、○。如此，就會出現特殊選項模式這個項目，藉由它可以改變視窗中背景圖案。另外，在這個特殊模式下，再輸入一次上述相同的指令，就會開始播放如電影般的關頭示範畫面。



◀主角是專門逮捕先化機械人「攔截者」的警官。

ULTRA 2 TECH 能再次看結局畫面

若想要再一次看到結束畫面的話，先將遊戲破關一次，看完結局畫面之後，再依順序輸入，上、上、下、下、左、右、左、右、×、○。然後使用方向鍵來選擇，即可看到結局畫面，如此這般這般地做，那麼結束畫面就可看不止一次了。



◀射擊模式的畫面，要移動準星射擊敵人。

22
AVG



うえるかむはうす

歡樂屋歷險記

1996年2月23日
GUST
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)





您千里迢迢地從芝加哥趕到了邁阿密，爲的就是參觀叔叔最新落成的新居，沒有想到卻因爲叔叔的惡作劇而被困在屋子裡頭。這是一款有著濃厚解謎意味的ＡＶＧ作品，由於是從海外移植過來的作品，因此充滿著美式風格與黑色幽默。玩家必須要設身處地地站在主角的角度去思考，並且巧妙地啓動機關與取得重要的物品，以便能夠順利地從屋子裡頭平安地走出來。

23
AVG



トワイライトシンドローム 探索編

恐怖校園

1996年3月1日
休曼
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)





傳說深夜的舊校舍會出現女河童，這三位高中女學生爲了要追查事情的眞相，於是一起進行探險的旅程。在這款由休曼公司所推出的恐怖校園裡頭，玩家將會體會到遊戲所成功塑造出來的那一股驚悚氣氛，而且隨著遊戲的進行，將會發生許多奇怪的事情，並且要想辦法試著解開城鎮裡頭的八個奇異現象之緣由，非常適合喜歡鬼故事且大膽的玩家們一玩。

24 AVG



ヴォルケンクラッツァー審判の塔

審判之塔

1996年3月1日

亞斯米克

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



爲了打倒塔頂的巨大頭目，於是您必須在短短的一百天之內到達才可以，要不然整個世界就會陷於危機之中。這款由亞斯米克公司所推出的審判之塔，可以說是成功地結合了ＡＶＧ、ＡＣＴ與ＲＰＧ要素於一身，不但可以享受到在塔裡探險的樂趣，還能夠好好地痛扁怪物一頓，更別提藉此來提升自己的等級了，可惜遊戲的畫面表現部分仍然有待加強一番。



25 AVG



CG昔話 じいさん2度びっくり!!

老公公講古

1996年3月8日

IDEA FACTORY

￥5800



您一定有聽過桃太郎與金太郎的大名吧！可是您對於兩人的冒險旅程是否也是瞭若指掌呢？透過這一款老公公講古的遊戲，您將會有機會扮演兩人之一，並且深入其故事裡頭進行探險。由於遊戲隨時都可能會出現選項要您選擇，所以可要好好地決定才行，因爲那會影響到接下來遊戲劇情的發展，甚至是結局的安排也會跟著有所不同，可惜其選項的選擇只有兩種而已。



26 AVG



ZORK I

大魔域

1996年3月15日

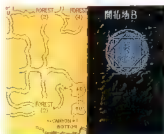
翔泳社

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1～5)



對於個人電腦的骨灰玩家們來說，就算是沒有玩過，也應該都聽過大魔域這款ＡＶＧ經典之作的大名，如今這款遊戲在加上了良好聲光效果之包裝之後，在ＰＳ主機上面正式與玩家們見面了。整款遊戲的故事與背景都是根據原作來設計而成的，將故事的那股獨特氣氛給完整地表露無疑，因此玩家更要特別地發揮自己的想像力才行，否則是無法順利地玩完整款遊戲的。



27 AVG



バイオ ハザード

惡靈古堡

1996年3月22日

卡普空

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



卡普空公司可真的是不鳴則已一鳴驚人，這款充滿了驚悚氣氛的惡靈古堡不但是初嘗ＡＶＧ領域的試金石，而且也大大地獲得全面的成功，甚至還在最近推出了個人電腦版本。這款遊戲最大的賣點所在，除了那些以真人拍攝而成的精彩動畫之外，就要屬於遊戲裡頭的華麗背景與逼真的人物動作最為出色不已了，也難怪這款遊戲能夠創下ＰＳ遊戲難得一見的百萬佳績。



ULTRA 1 TECH 能得到ロケットランチャー

首先，先在3個小時以內把遊戲破關，如此，在結局畫面就會增加ロケットランチャー的發射畫面，之後把進度記錄起來。再次選擇剛剛記錄的檔案來進行遊戲，就可以在一開始持有ロケットランチャー了。

ULTRA 2 TECH 更換服裝

首先，必須以クリス救出ジル和ベッカ來破關，或者以ジル救出クリス和バリー來破關。接著在結局畫面過後就能得到スペシャルキー，把進度記錄起來。再從剛剛記錄的檔案開始遊戲，前往化妝室可以找到ビッタリウイズの服，然後就可以更換服裝了。



◀用來保存鎧甲的房間，擺了一奇怪的雕像，是怪物嗎？

ULTRA 3 TECH 使受損減低

在敵人之中，會有死咬住一直攻擊的敵人，非常頭痛，現在已有可使這類型攻擊的損害減少的方法。若被敵人纏住時，連續按方向鍵的其中一個就可以了。若敵人是殭屍時，通常會咬五次，但用這個秘技，就只會被咬二次，損害減輕不少。



◀養植物的房間內有一株靠近就會攻擊的神秘植物，看樣子在隱藏什麼秘密。

ULTRA 4 TECH 出現巨大怪蜂

首先，遊戲先進行到寄宿舍，接著前往有放置「002號室の鍵」的蜂窩旁，打倒10隻以上的蜜蜂，就會有比平常蜜蜂大很多的巨蜂出現，不過，巨蜂的強度和一般蜜蜂沒有兩樣。



◀剝製標本用的房間，在這裡裝上標本的頭就可打開房間的門。

ULTRA 5 TECH 臨危的一擊

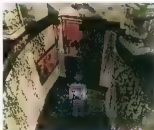
裝備ナイフ後，先連續攻擊命中 2 ～ 3 次，如此，再給與敵人重重的一擊。若是敵人身上噴出的血比平常多的話，就算成功，若是想要節省子彈時，這可是個好辦法。



◀帶走房間內的來福槍時天花板突然向下壓，真是九死一生！

ULTRA 6 TECH 使射程變長

這個技巧是彌補射程短的グレネードガン的缺點，裝備グレネードガン之後，一邊按方向鍵朝上，一邊發射子彈。由於子彈會呈拋物線狀飛去，因此飛行距離就增加了。



◀這扇門通往寄宿舍，可是普通的鑰匙打不開它。

金手指

道具的金手指密碼所能啟動的數目，要依所持有道具的種類總數而定。例如啟動有 4 種道具的遊戲進度開始遊戲時，只能啟動道具 1 至道具 4 的金手指密碼；即使輸入道具 5 至道具 8 的金手指密碼，也會變成無效。另外，使用金手指密碼的道具無法買賣、也無法放入道具箱裡，而以金手指密碼將インクリボン及武器等固定在道具 1 至 3，只要不對其他的道具使用金手指密碼即可順利地進行遊戲。

只要使用此金手指密碼，金手指密碼使用前的道具圖就會留在輔助畫面的道具表中。只要再存檔一次，再從存檔的進度開始，就會變成金手指密碼所選的道具圖。

下列密碼「！！」表道具個數，槍械、インクリボン等的消耗道具請輸入FF，其他的道具請輸入「OO」，「？？」表示道具的種類，請參照道具表選擇。

道具 1（克里斯・吉兒共用）

800C8784！！？？

道具 2（克里斯・吉兒共用）

800C8786！！？？

道具 3（克里斯・吉兒共用）

800C8788！！？？

道具 4（克里斯・吉兒共用）

800C878A！！？？

道具 5（克里斯・吉兒共用）

800C878C！！？？

道具 6（克里斯・吉兒共用）

800C878E！！？？

道具 7（只有吉兒）

800C8790！！？？

道具 8（只有吉兒）

800C8792！！？？

克里斯無敵

800C51AC　008C

吉兒無敵

800C51AC　0060

00	無	27	バッテリー
01	コンバットナイフ	28	MOディスク
02	ベレッタ	29	ウインドクレスト
03	ショットガン	2A	信號彈
04	コルトパイソン（ダムダム彈）	2B	スライド
05	コルトパイソン（マグナム彈）	2C	ムーンクレスト
06	火炎放射器	2D	スタークレスト
07	グレネードガン（グレネード彈）	2E	サンクレスト
08	グレネードガン（硫酸彈）	2F	インクリボン
09	グレネードガン（火炎彈）	30	ライター
0A	ロケットランチャー	31	キーピック
0B	ベレッタのマガジン	32	オイル
0C	ショットガンの彈	33	剣のカギ
0D	ダムダム彈	34	鎧のカギ
0E	マグナム彈	35	盾のカギ
0F	火炎放射器の燃料	36	兜のカギ
10	グレネード彈	37	マスターキー
11	硫酸彈	38	クローゼットのカギ
12	火炎彈	39	002號室のカギ
13	空ビン	3A	003號室のカギ
14	水	3B	制御室のカギ
15	UMB NO.2	3C	動力室のカギ
16	UMB NO.4	3D	柩のカギ
17	UMB NO.7	3E	白紙の本
18	UMB NO.13	3F	最後の書（下）
19	YELLOW-6	40	最後の書（上）
1A	NP-003	41	救急用スプレー
1B	V-JOLT	42	血清
1C	壊れたショットガン	43	レッドハーブ
1D	クランク	44	グリーンハーブ
1E	クランク	45	ブルーハーブ
1F	エンブレム	46	調合したハーブ（G+R）
20	ゴールドエンブレム	47	調合したハーブ（G+G）
21	青い寶石	48	調合したハーブ（G+B）
22	赤い寶石	49	調合したハーブ（G+B+R）
23	楽譜	4A	調合したハーブ（G+G+G）
24	オオカミのメダル	4B	調合したハーブ（G+G+B）
25	オオワシのメダル	4C	ピッケル
26	薬	4D	通信機



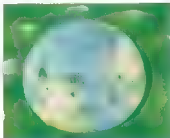
TIZ～TOKYO INSECT ZOO～

TIZ

1996年3月29日
GENERNAL E.
￥5800
對應記憶卡(記憶單位4)



小良本來只是居住在東京商業區的少年，有一天卻突然變身爲獨角仙，並且在昆蟲世界展開了精彩的冒險旅程。ＴＩＺ是一款相當特別的ＡＶＧ遊戲，遊戲是以昆蟲的觀點來觀看整個世界，因此人們覺得小小的東西都變得龐大無比。隨著玩家選擇對話的不同，對方的反應、狀況與故事情節都會跟著有所改變，因此多玩幾次也不會覺得很單調或是無聊。





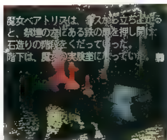
リング オブ サイアス

魔幻神戒

1996年4月12日
雅典娜
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



由於英雄塞亞斯的靈魂被封鎖在戒指裡頭，爲了要順利取回他的真實肉體，所以就展開了打倒魔女貝雅德莉斯的艱苦旅程。這款魔幻神戒的遊戲最大特色，就是那經過精心繪製而成的漂亮背景畫面，而且故事的安排比起其他遊戲來更具有深度。遊戲一共由２００個章節所組成，因爲有著分歧點的設計，所以玩家將會有機會看到４０個以上的不同結局。





ぼのぐらし～これで完璧でいす～

神奇大冒險

1996年6月7日
亞玩美
￥5800
對應記憶卡(記憶單位2)



這是一款少數以動物為主角的ＡＶＧ遊戲，不但是改編自相當受到觀眾歡迎的卡通作品，並且是以與動物做為好朋友為最終的遊戲目標。玩家要想辦法與動物們培養良好的感情，還要將拾獲的種子種在庭院裡頭，以便享受森林生活的樂趣。由於遊戲並沒有設計真正的最後目的，所以玩家可以一直遊玩下去，而且基於個性學的理論來設計，玩家可以判斷出每個動物的不同個性。





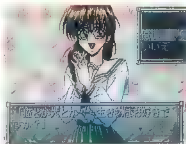
卒業クロスワールド

卒業完全版

1996年6月28日
SOFIX
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



光看這樣子遊戲的名稱，玩家大概就可以猜得到是從卒業這款遊戲所衍生出來的相關作品吧！卒業這款遊戲不曉得風靡了許多玩家的心，裡頭的女主角們更是大家心目當中的最佳典型。卒業完整版是以兩代作品的女主角為基礎，另外又再加入了兩名新角色，一樣以橫濱作為遊戲展開的舞台。無論您有沒有玩過原來的兩代作品，這一款卒業完整版值得您來玩玩看。



32 AVG



ディスクワールド

光碟世界

1996年7月5日　　對應滑鼠

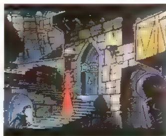
博報堂

￥5800

對應記憶卡(記憶單位8)

★

這款原名爲阿達魔術師的光碟世界，乃是改編自著名英國作家泰利布拉奇斯的同名作品，其小說並自曾經一舉奪下排行榜之冠軍。由於突然出現暴龍攻擊這個以大象支撐而成的圓盤世界，所以主角就在莫名奇妙的情況之下，接下了這個擊退怪獸的重責大任。遊戲的對話可以說是幽默無比，包準玩家是邊玩邊笑，不過也可別忘了要去四處搜尋一番，以便順利地完成最後的使命。



33 AVG



雨月奇譚

雨月奇譚

1996年7月5日

東京書籍

￥5800

對應記憶卡(記憶單位2～4)

★★

因爲一名神秘少女的引誘，您誤入了一棟叫做雨花座的鬼屋當中，並且在裡頭展開了驚異的輪迴之旅。由東京書籍公司所推出的這一款雨月奇譚，乃是改編自江戶時代的著名妖靈文學——雨月物語，而且無論是視覺或是聽覺上面，都將會享受到最爲逼真的感受與演出。遊戲裡頭一共有三個不同的世界，隨著遊戲故事的進行，玩家更爲體驗到因果循環的道理。





タイムギャル&忍者ハヤテ

時空少女

1996年7月5日
泰德
￥6800



一些遊■年齡至少十年以上的玩家，應該都還記得曾經流行一時的ＬＤ遊戲吧！其中又以泰德公司出品的作品最受大家的歡迎。這一款時空少女將時空少女與忍者少年這兩部作品給集合在一起，並且以相當合理的價格販賣，想必會令許多人回憶起甜美的往日時光。這款遊戲的畫面品質相當接近當初的原版，其最大的特色就是要在限時之內做出反應，否則就會遭受到死亡的命運。



ULTRA 1 TECH 能看動畫及進入音樂測試模式

預先把２Ｐ操縱■連接到主機上，在標題畫面下，同時按下２Ｐ操縱器的Ｌ１、Ｌ２、Ｒ１、Ｒ２、左、○六個鈕。再來同時按下１Ｐ操縱器的Ｌ１、Ｒ２、左、開始鈕，■會出現能看動畫的選項畫面。另外，在這個動畫選項畫面之下按選擇鈕，則會切換到音樂測試模式。



◀箭頭出現的一剎那，如果不趕快輸入正確方向就死定了！

ULTRA 2 TECH 自機無限模式

首先，先把２Ｐ操縱器接到主機上，接著，在標題畫面下，同時按住２Ｐ操縱器的Ｌ１、Ｌ２、Ｒ１、Ｒ２、左、○六個鈕。然後，同時按住１Ｐ操縱器的Ｌ２、Ｒ１、右、開始鈕，此時若出現卡片掉落的聲音，就算成功。再接著進入ＤＩＰ模式，在ＰＬＡＹＥＲ的項目中，把游標移到「６」。在這狀態下按右，游標就會切換成「？」，剩餘人數就會變成無限多。



◀想玩這款遊戲就不要怕死，一定要多玩幾次鍛鍊技術。



35 AVG

リトルビッグアドベンチャー

玩偶奇遇

1996年7月19日

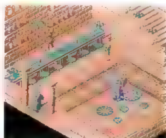
EAV

¥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



原名雙子星大冒險的這款玩偶奇遇，是從個人電腦上面的暢銷作品所移植過來的AVG遊戲。遊戲的故事發生在有著兩個太陽的世界，主角為了要阻止邪惡科學家的野心，並且從監牢裡頭逃脫出來，展開了這無冷場的冒險旅程。玩偶奇遇的最大賣點，在於人物的演出雖然相當地逗趣，可是其攻略之狠可是不輸給其他充滿火爆氣味的遊戲，相當適合喜歡ACT遊戲的玩家們一玩。





36 AVG

トワイライトシンドローム 究明編

恐怖校園2

1996年7月19日

休曼

¥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



雖然這三位高中女學生好不容易逃離了鬼門關之召喚，可是為了要尋找行蹤不明的學長，於是又深入危險當中尋找真正的原因。遊戲的目的仍然與前作一樣，玩家要解開這些恐怖事件背後的神秘面紗，並且設法讓故事有著最為完美的結局。三位女主角各有不同的個性與行動模式，是恐怖校園2的遊戲特色之一，而且劇情也會根據她們個性的不同，會有著截然不同的分歧路線出現。



37
AVG



學校であった怖い話S

校園鬼話Ｓ



1996年7月19日
帕布雷斯特
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

曾經在ＳＦＣ上面紅極一時的校園鬼話，如今被移植到了ＰＳ主機上面來了。在這款由帕布雷斯特公司所製作的校園鬼話Ｓ裡頭，玩家可以發現到遊戲無論是在人物、風景與音效等等細部效果，都要來得比ＳＦＣ版本出色許多，而且遊戲是以說故事的方式來展開的。不過與ＳＦＣ版本所不同的是，校園鬼話Ｓ增加了不少劇情的分歧點，所以玩過的玩家仍然可以再度遊玩一次。



38
AVG



時空偵探DD～幻のローレライ～

時空偵探DD



1996年7月26日
亞斯基
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)

ＤＤ是一名在西元２２３９年專門經營時空犯罪業務的偵探，這一回在女主角雷妮的委託之下，來到了西元１９３９年的德國，並且在飛行船之內展開了調查的工作。時空偵探ＤＤ是一款標準的ＡＶＧ遊戲，遊戲有著相當漂亮的ＣＧ畫面演出，並且要好好地與八位人物進行交談，以便將所有分散的線索給一一地連繫在一起，可惜過於卡通式的配音是遊戲的一大敗筆。





OverBlood(オーバーブラッド)

屠殺研究所

1996年8月2日
山河社
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



在一個近未來的研究所裡頭，拉斯從冬眠的狀況之下醒了過來，卻不幸地喪失了所有的記憶，當然也因此展開了尋找答案的旅程。這款由山河社所製作的屠殺研究所，其遊戲的風格乍看之下與惡靈古堡相當地接近，不過卻是感受截然不同的作品。遊戲有著成功的科幻設定，戰鬥場面更是處理得相當不錯，而且必須切換角色以便順利解開謎題，非常值得喜歡AVG遊戲的玩家一玩。



ULTRA 1 TECH 外表改變

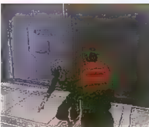
首先，先將遊戲破關一次，看完結局畫面後，在標題畫面下依順序輸入L1、L2、R1、R2、L1、L2、R1、R2、L1、L2、R1、R2。若是成功的話，會聽見叫聲，接著開始遊戲，ラズ的外表會變成跟穿白衣服的他人一樣。



◀首先從自己身處的地下4樓開始探險吧！

ULTRA 2 TECH 頭變大了

首先，先將遊戲破關一次之後，在標題畫面下依順序輸入L1、L2、R1、R2、L1、L2、R1、R2、L1、L2、R1、R2，即可使用他人的技巧。接著再一次於標題畫面下輸入剛才的指令，若出現「噗！」的聲音就算成功，以這個狀態開始遊戲，可以使用頭變大的ラズ。還有，即使第二次輸入指令是在示範畫面過後也沒關係。



◀如果沒有武器也可以空手對抗敵人，勢必敵人一擊就…。

ULTRA 3 TECH 跳開影片

在影片播放的同時，若同時按×及開始鈕則可以跳開影片。而這項秘技更可以隨書切換畫面，不論玩家想要如何地遊玩，皆可使用此項秘技，達成心願。



◀推動巨大的貨櫃找出通路，裡面到底有什麼？

金手指

主角ＨＰ不滅
800CF62C　0064



40 AVG

七つの秘館

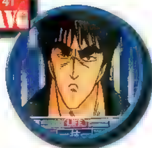
第七秘館

1996年8月9日
光榮
￥7800
對應記憶卡(記憶單位1)



一平為了要尋找出隱藏在七個秘館裡頭的秘密，於是與他的女朋友一同前往一探究竟。這是光榮公司首度嘗試ＡＶＧ遊戲的作品，而且其劇本還請來了著名的作家志茂田景樹來撰寫，更聘請了多位名人擔任配音的工作，再加上出色無比的動畫效果與精彩的ＣＧ靜止畫面，構成了這一款相當成功的作品。玩家將會在遊戲裡頭遇到很多的陷阱，如果不趕快一一解開是不行的。





北斗の拳

北斗神拳

1996年8月30日
帕布雷斯特
￥5800
可同畫面對戰



北斗神拳這一部曾經轟動一時的動漫畫作品，如今也登陸到次世代主機上面來了。這款遊戲乃是把ＳＳ版本給忠實地移植過來，同樣是在動漫畫的原作者監督之下進行製作的。遊戲的行動採用了格鬥ＡＶＧ遊戲的方式來進行，而且也必須要順利地擊敗敵人之後，故事才會繼續進行下去。能夠使用同樣的角色進行對戰，還提高人物的戰鬥力是ＰＳ版本最大的特色。



金手指

健四郎ＨＰ不減
8008C73C　0060
氣合全滿
8008C744　0063
鬥氣全滿
8008C746　0055

42 AVG



イエローブリックロード

綠野仙蹤

1996年8月30日

亞克雷姆

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



小女孩因為在無意當中穿上了一雙銀色的靴子，而被不明的力量給帶入了異世界當中，並且莫名地捲入一場紛爭裡頭，於是只有與鐵人、獅王與稻草人一起展開了冒險旅程。這款綠野仙蹤有著相當漂亮的ＣＧ畫面，並且運用了特殊的視野效果來處理，不過由於操作設計上面的缺失，使得玩家很容易在選擇特殊攻擊與普通攻擊上面發生誤差，而且居然不能使用滑鼠來操作。



43 AVG



天地無用！登校無用

天地無用！登校無用

1996年9月13日

XING Entertainment

￥6800

對應記憶卡(記憶單位1)



天地無用可以說是近年來相當受到動漫畫迷們歡迎的成功作品之一，因此相關的遊戲軟體也就跟著不停地推出，這一款登校無用就是其中之一。不同於其他的作品，這款登校無用的遊戲劇情乃是特別獨創出來的，遊戲以ＴＶ版本的設定為基礎，並且加入了天地學校裡頭的出名人物。整款遊戲遊玩起來就像是在看一本電子書籍一樣，不過動畫的數目實在是太少了一點。

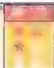


44
AVG



東京SHADOW

東京迷情



1996年9月27日
泰德
￥8800
對應記憶卡(記憶單位3)

與其他的ＡＶＧ遊戲比較起來，東京迷情與玩家的距離顯得少了許多，最主要是因為遊戲的時空設定在現代，而且是大家所熟悉無比的東京都會。遊戲主要是描述主角希德的靈魂，協助其女警女友解開謎題的故事，其運鏡手法與電影頗為類似，並且還有著多重劇情與多重結局的設計。不過以ＰＳ主機應有的聲光效果與水準來說，這款遊戲有些令人失望的感覺。



45
AVG



リターン トゥ ゾーク(RETURN TO ZORK)

重返大魔域



1996年9月27日
萬岱Visual
￥6800
對應記憶卡(記憶單位3)

這款遊戲接續著大魔域往後的發展，並且也是從個人電腦版本所移植而來，幾年前還曾經以中文語音版本在個人電腦上面發售過。採用了真人拍攝而成的主角，是重返大魔域這款遊戲最大的特色，而且擔綱演出的演員都是屬於一時之選。玩家必須在大魔域裡頭到處探險，並且運用傑出的智慧來解開遊戲的種種謎題，不過對於日語聽力不佳的玩家來說，遊戲的難度實在是太高了。



46 AVG



あれ！も　これ？も桃太郎

桃太郎

1996年10月4日
SYSTEM SACOM
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)





桃太郎的故事可以說是日本人最爲熟悉不過的童話故事主角，就連台灣的玩家也是覺得親切無比，而這一款由薩克姆系統公司所製作的桃太郎，就是根據原著所改編而成的ＡＶＧ遊戲。由於遊戲的進行方式都是採用了動畫的手法來處理，因此玩家遊玩起來就像是在觀看一齣爆笑卡通劇一樣，而且根據玩家所選擇的角色與道具的不同，劇情就會有不一樣的進展。

47 AVG



ストーン　ウォーカーズ

秘石盜掘團

1996年10月18日
SUN SOFT
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)





您身爲一位標準的冒險家，當然是不願意錯過所有驚險刺激的旅程，更別說這回的事件是圍繞在古代遺跡之獸人傳說，以及另一方人馬與您展開激烈的奪寶行動了。這一款由太陽電子公司所製作的秘石盜掘團，是靠著選擇指令的方式來進行遊戲，雖然系統並不算特別，不過卻得依照指令輸入次數而強制展開對話。不過相當可惜的一點是，遊戲的配音與動畫的表現實在是少得可憐。

ULTRA TECH 能聽到回顧談

遊戲先不要開始，先進入ＰＳ主機的ＣＤ播放模式，之後放入「秘石盜掘」的軟體下去，當成一般音樂ＣＤ來播放，這樣可以聽到遊戲裡沒有的回顧談呢。當然，即使不使用高科技的ＰＳ主機，用普通的ＣＤ唱盤也是可以的。另外，除了這項回顧談之外，還能夠聽得到結局畫面之一的歌曲，這首歌是八木田眞樹（梨花役）的歌曲。

48 AVG



ブレインデッド13

迷屋急轉彎

1996年10月18日
日本椰子
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



朗斯只是一位平凡的小小電器修理工，不過當他來到了這一棟由屋古拉所控制的房屋裡頭之後，就面臨了必須突破種種機關的辛苦旅程。這款遊戲是從海外的作品移植而來，所以有著標準的美式風格，不過在充滿了滑稽的動作演出之下，卻有著許多相當殘忍無比的慘死畫面。由於遊戲需要在很短的時間之內做出正確的回應，所以玩家得要花上很多時間去找出正確的選擇才行。





49 AVG

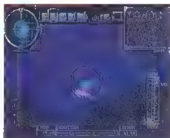
THE DEEP～失われた深海～

深海尋秘

1996年10月18日
VIRGIN INC.
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1～3)



在這一款深海尋秘當中，玩家將要駕駛著一艘名為ＤＲＶ的深海探查艇，在深海裡頭展開了一場又一場的驚險刺激任務。玩家只需要依照著領航員的指示行事，就可以順利地完成任務目標，不過任務的難度可是會不斷地提高。由於遊戲的題材新鮮，再加上畫面的表現相當傑出，玩家真的會有一種身在深海裡頭的錯覺產生，可惜如果能夠在操作方面設計得比較親切一些就好了。





50 AVG

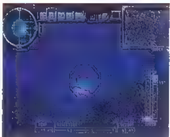
"NIGHTRUTH Explanation of the paranormal"
"■の扉"

午夜玄機

1996年11月1日
SONNET
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



由於遊戲深受ＳＳ玩家的好評，為了讓ＰＳ玩家也有機會玩到這一款名作，所以就將午夜玄機給搬到了ＰＳ主機上面。遊戲的主角具有特別的控制意志之能力，以他為中心的研究團體於是開始了探索異常現象的路途。玩家在遇到一些分歧點的時候，可以自由地選擇故事情節，往後的劇情也會因此而有所變化。由於ＰＳ版本還特別追加了一個故事情節，因此相當值得玩家一玩。





51 AVG

アローン イン ザ ダーク2

長夜漫漫 2

1996年11月8日
EAV
￥5800
對應記憶卡(記憶單位5)



這款在個人電腦上面翻譯成鬼屋魔影的作品，可以說是惡靈古堡與尋寶英豪的前身，在這一代的劇情當中，偵探愛德華為了調查因故失蹤的同伴，於是來到了這棟房屋裡頭進行調查與冒險。遊戲的畫面全部都是以Polygon 的方式來構成，而且玩家可以體會到那種敵人不曉得會從何處襲擊而來的緊張快感。可惜由於是數年以前的作品，整款遊戲的聲光效果無法比得上現在的水準。





52 AVG

東方珍遊記はーふりんぐ.はーつ

東方珍遊記

1996年11月22日
那克沙特
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



由於猶軌佛電腦突然拒絕任何人的進入，使得整個世界面臨了崩壞的危機，為了維護新上海的治安，三藏於是被派往擔任電子通信警署的任務。東方珍遊記是一款標準的ＡＶＧ作品，玩家一邊閱讀著故事的發展，一邊要進行重要的抉擇，而且在戰鬥畫面的效果上面下了不少的功夫。可惜遊戲沒有多重結局的設計，選擇項目與戰鬥指令也實在太少了一點。




53 AVG

タクラマカン～敦煌傳奇

塔克拉馬干



1996年11月22日

帕多拉

￥6800

對應記憶卡(記憶單位1)

說塔克拉馬干您也許會不曉得，但是說到敦煌傳奇的話，您大概還會有種恍然大悟的反應了。這一款塔克拉馬干是由國內的昱泉公司所製作的ＡＶＧ遊戲，玩家為了要拯救天下的蒼生，所以獨自深入神秘的敦煌石窟當中，找尋寶貴無比的泉水。遊戲主要是以漂亮的畫面而著稱，而使用解謎的方式來進行遊戲，這些謎題可以說是要運用一定的巧思與邏輯才能夠順利解開。




54 AVG

探偵神宮寺三郎 未完のルポ

妙探神宮寺



1996年11月29日

DATA EAST

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)

曾經在其他機種大受好評的神宮寺三郎偵探，這回也在ＰＳ主機上面登場亮相了。在這款遊戲裡頭，除了玩家原本就熟悉的人物之外，特別在事件的難度與深度上面有了大幅度的進步。妙探神宮寺的最大特色，就是採用了嶄新的Zapping 系統，所以會導致同一個事件因為選擇角色的不同，而使得產生的結果有所差異，所以玩家每次遊玩的時候都會有著不同的樂趣。



ULTRA 1 TECH 車子變成飛機了

在即將出現カーチェイスシーン前的開啟進度畫面下，「探偵神宮寺三郎的文字從畫面上消失時，連續按方向鍵的上或下。若是連續按上，車子就會變成迷你酒桶；若是連續按下，車子就會變成飛機。

ULTRA 2 TECH 美人姐妹登場

首先，遊戲開始後不久在淀橋署接受熊野搜查大麻的委託後，就在往事務所回去的路，查看3次之後就能去「バーかすみ」。接著，聽完舊日興事務所的談話後，在歌舞伎町把身上的香煙抽完為止，就可以去賣マルボロ的「バーかすみ」。在拘留所會面後，回到事務所自己的房間，抽6根以上香煙後，查看窗戶一次，桌子3次後，會發現折價券，就能去「バーかすみ」。除此之外，也有在BAR的（ダーツ）得300分以及在BLACK　JACK得到100枚代幣的方法。



金田一少年の事件簿～悲報島新たなる惨劇

金田一少年之事件簿



1996年11月29日
講談社
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

說到大名鼎鼎的神探金田一，應該已經是無人不知無人不曉吧！這款在少年快報上面連載的漫畫作品，除了動畫化與劇集化之外，現在更搬上了PS主機上面來演出。遊戲以曾經在原作當中出現的悲報島為主軸，而展開了新的一連串殺人事件，玩家所要扮演的角色就是金田一本人。遊戲的3D場景處理得相當不錯，可惜操作與移動起來實在是非常不方便。





クロックタワー2

時鐘塔2

1996年12月13日
休曼
￥5800
對應記憶卡(記憶單位2～4)



妳好不容易才從殺人魔的魔手當中逃脫出來，卻又不幸地喪失相關的記憶，而無情的命運再度將妳推向惡夢的深淵裡頭。時鐘塔乃是休曼公司在ＳＦＣ上面發表的一款ＡＶＧ作品，遊戲成功地傳達出那股緊張無比的氣氛，而這款ＰＳ的最新作品依然保有了這點特色，並且在聲光效果上面有著更爲傑出的演出，雖然用搖桿操作有些不便，不過並無損於遊戲的高度娛樂性。



ULTRA 1 TECH 使主角伸縮

在這恐怖遊戲中也有令人發笑的地方，首先看完ヘレン和ジェニファー共10種結局畫面，然後在遊戲進行中時，按暫停。在選項畫面最下方會多出一個「ＢＵＹＯＢＵＹＯ」的選項。把這個選項設定為「ＯＮ」，在畫面上的主角就會上下伸縮。



◀角色呈現豪放肥胖的樣子，只能皺眉地笑哦！

ULTRA 2 TECH 使服裝改變

首先，把２Ｐ操縱器接上主機，接著，用ジェニファー或ヘレン之其一，破了被評爲Ａ的關數，即將之記錄下來。在標題畫面按２Ｐ操縱器的開始鈕，登場角色的服裝，會變得不一樣。這項秘技可是只有在這裡才能發揮的淋漓盡致喔！



◀什麼嘛！珍妮佛竟穿著水手服。

ULTRA TECH 特殊模式

以評價A、生存者人數7人爲目標將遊戲破關，然後在小型的畫面內就會多出「EXTRA MODE」的新選項，選擇它可以自由觀賞設定資料和聽遊戲中的曲目。

相信這項秘技必定會令玩家們讚賞不已，覺得遊戲中的細微小設計，令人感到窩心再加三級！而這也是廠商爲了體貼玩家所不惜設計的！

57 AVG



ありす イン サイバーランド

幻夢未來

1996年12月20日
GLAMS
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



近未來的東京有着一座稱爲電腦園地的網路系統，藉此就可以進入貼近還實的假想空間，而愛麗絲等三名美少女必須解決在裡頭發生的事件。這款遊戲的人物演出非常出色，幾乎跟觀看眞正動畫的效果沒有什麼兩樣，而且由於戰鬥畫面採用了Polygon 的方式來構成，玩家遊玩起來更是魄力十足。很可惜遊戲並沒有多重劇情的設計，所以導致耐玩度降低了不少。



ULTRA 1 TECH 音效測試模式

在（保護程式）畫面下選擇サウンドテスト，把游標放在「もどる」以外的地方，依順序輸入左、右、下、左、上、右、×、△。之後，將游標移到「もどる」的地方，用左右鍵使數字增減，便能聽到對應數字的聲音，一共有29 15種之多。

ULTRA 2 TECH 示範畫面改變了

在選擇「はじめから／つづきから」的標題選題選項畫面，其背景圖案基本上以３個不同種類的圖案，依順序地，在每次的示範畫面時改變。但若讓示範畫面出現一定的次數時，就會出現不同於平常那三種畫面。以最初標題選項畫面爲第一次，在第64次、第１２８次、第２５６次時，背景圖案會有不同變化。



◀遊戲中到處有動畫可看，絕對讓玩家滿足。

58 AVG



Not Treasure Hunter（ノットトレジャーハンター）

寶藏獵人



1996年12月20日
IDEA ART
Ｙ5800
對應記憶卡（記憶單位1）

詹姆士是一位喜歡進行冒險的探險家，■一回在他取得了一張■寶圖之後，將會展開一場■險刺激的冒險旅程。由於寶藏獵人有著分岐劇情的設計，所以玩家遊玩起來會有一種百玩不厭的感覺，而且遊■畫面還採用了電影的運鏡手法來處理，另外在解謎線索的設計與人■動作的表現方面更是十分出色。可惜故事的長度稍微短了一點，而且遊戲資料的載入時■實在是蠻久的。



59 AVG



魔法少女プリティサミー—Part.1 In the Earth

魔法少女砂沙美

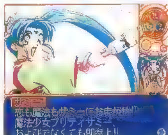
1996年12月20日

先鋒影視

￥6800

對應記憶卡(記憶單位4)

由於命運的安排，使得魔法少女砂沙美與異世界的女王有著密不可分的關係，為了維持正義與邪惡的平衡，砂沙美因此開始了多彩多姿的冒險生活。這款遊戲乃是從ＯＶＡ改編而來，所以對於看過動畫的玩家而言更是有種得心應手的感覺，砂沙美本人的表情變化更是豐富無比。雖然戰鬥指令很簡單，可是其畫面表現實在過於單調，而且也缺乏戰略的運用，故事更沒有分歧的設計。



60 AVG



ウエルカムハウス2

歡樂屋歷險記2

1996年12月20日

GUST

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1～3)

在美國國慶這一天，奇頓又接到了叔父的邀請，沒有想到卻再度被叔父給困在房屋裡頭。由於故事都是發生在同一棟房屋當中，所以隔間與陳設都是完全一模一樣的，不過一些陷阱的佈置可就是完全不一樣，所以玩家得針對這些新的陷阱來想辦法克服才行。和前作比較起來，整款遊戲的聲光效果有著頗為出色的表現，而且還可以隨時儲存進度，可惜人物的操作有點不夠靈敏。





ルパン三世 カリオストロの城－再會－

魯邦三世

1997年1月10日
亞斯米克/東北新社
¥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



加里奧斯托城本來已經恢復了和平，沒有想到來到此地觀光的魯邦三世卻捲入了意外的陰謀當中，因此必須要將克拉莉斯女王給安全地拯救出來。魯邦三世是一款相當標準的ＡＶＧ遊戲，玩家要到處搜集情報及與人交談，遊戲更把加里奧斯托城之世界觀完整地呈現出來，而且操作起來也相當簡單。只是對於沒有看過劇場版的玩家們來說，很難馬上就瞭解到遊戲相關的內容與安排。





公開されなかった手記-THE NOTE-

封印日記

1997年1月17日
TEAM BUGHOUSE
¥5800
對應記憶卡(記憶單位2)



一名叫做新堂一哉的記者為了找尋旅行失蹤的高中生，來到了一座歐洲鄉鎮的別墅當中，並且展開了與怪獸搏鬥的旅程。封印日記是一款有著濃厚ＡＣＴ味道的ＡＶＧ遊戲，隨著遊戲的進行，玩家將會取得武器與物品，那股與怪獸戰鬥的臨場氣氛更是塑造得相當棒，並且更巧妙地利用光線的差異來構成其場景。可惜有些場景觀看起來還是嫌太暗了一點，獵槍的使用方法更是複雜。

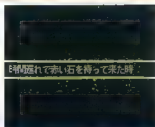


ULTRA 1 TECH 觀賞動畫模式

在標題畫面下，把游標移到「NEW GAME」上面，再依順序輸入L2、R1、L1、R2、L2、R1、L1、R2、×。成功的話會出現「噗噗噗」的聲音，按○就會出現觀賞動畫模式。另外，若與上述相同時，依順序R2、L1、R1、L2、R2、L1、R1、L2、□，就能立刻看到結局畫面。

ULTRA 2 TECH 觀賞動畫模式

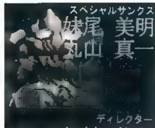
在標題畫面，把游標移到「NEW GAME」上面，再依順序輸入L2、R1、L1、R2、L2、R1、L1、R2、×。若有音效出現就算成功。按○會出現選項畫面，用上下鍵選擇想看的動畫，按○決定即可開始看了。另外，畫面的明暗不能調整的地方，輸入指令後就能調整了。



◀選項畫面顯示各個動畫名稱，用上下鍵選擇想看的動畫。

ULTRA 3 TECH 觀賞結局畫面模式

這是個沒有破關，也能看到結局畫面的技巧，在標題畫面下，把游標移到「NEW GAME」，再依順序輸入R2、L1、R1、L2、R2、L1、R1、L2、□。若出現「噗噗噗」的聲音就算成功，按○之後就能立刻看到結局畫面。



◀即使沒破關，輸入指令後也能看到結局畫面。

63 AVG



恐怖新聞

恐怖新聞

1997年1月24日
優達卡
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

主角在偶然的機會當中，收到了一份每看一次就會減少一百天壽命的報紙，從此主角就陷入了與送報惡靈之間的恐懼當中了。這款恐怖新聞是由三大事件所組成，隨著玩家選擇方向的不同，而會有著多重結局的情況發生，尤其是遊戲的整體氣氛營造著相當成功，而且解決事件都有著一定條件存在。可惜每章進行的途中並沒有辦法進行儲存，並且只提供了一個進度可以儲存而已。



ULTRA TECH 可以讀到號外

先把2P操縱器接到主機上，在關數選擇畫面的時候，按2P操縱器的右。此時會出現一些警告文字，再按○或開始鈕，就會出現「能讀恐怖新聞號外」的模式。在這個模式下，若是將「黃金百枚」破關就會出現動畫觀賞模式；若是將「百物語」破關的話就會出現聲音樂測試模式；若是將「ピアノ」破關的話就會出現音效測試模式。



◀用左右鍵可選擇音效、畫畫、音樂等的測試模式。



ゲゲゲの鬼太郎

鬼太郎大冒險



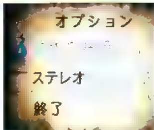
1997年1月24日
萬代
¥6800
對應記憶卡(記憶單位1)

這款在PS主機上面所發售的鬼太郎，乃是根據水木茂的原著爲基礎來改編而成，遊戲裡頭有著三個各別獨立的故事，包括了學校篇、鬼森林篇與肉娃娃篇。玩家必須要在3D的場景當中到處探索，並且找尋解決事件的重要線索，鬼太郎會適時地出現並且幫助男女主角來解決問題。不過這款遊戲並沒有什麼特別創新之處，而且原著當中的許多妖怪在遊戲裡頭都沒有現身。



ULTRA TECH 動畫觀賞模式

在選項設定畫面下，一邊按△鈕，一邊用方向鍵以逆時針方向轉2圈，就會出現動畫觀賞模式。這個模式可以看到遊戲中的所有動畫，一邊按△鈕，一邊使方向鍵向左順暢地轉，就會輕易地出現動畫觀賞模式，玩家們不妨試一試，既簡易又有趣喔！



◀到結局畫面爲止的動畫都能看到。



65 AVG

厄痛～咒いのゲーム

厄痛

1997年2月7日
IDEA FACTORY
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



這款遊戲是以恐怖世界爲題材的有聲小說爲基礎，並且請來了著名的恐怖小說作家日野日出志擔任監製的工作。厄痛最大的遊戲特色，就是採用了主角變更系統，隨著破關次數的增加，玩家可以選擇的人物就會最多增加到五人。由於有著這樣的設計，所以會導致因爲主角的不同，而讓劇情有不同的演變。遊戲的恐怖氣氛營造得相當成功，不過無法回顧已經玩過的劇情是可惜之處。





66 AVG

トゥーム　レイダース

奪寶英豪

1997年2月14日
勝利娛樂
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



繼惡靈古堡大獲成功之後，這一款由Core Design 公司所製作的奪寶英豪，再一次橫掃所有的遊戲平台。原名古墓奇兵的這一款遊戲結合了ＡＣＴ與ＡＶＧ的要素，玩家可以在全部以Polygon 構成的畫面裡頭，同時享受到雙倍的遊戲樂趣，而不是一味地橫衝直撞就行了。遊戲最大的賣點除了美麗動人的女主角之外，豐富多變的關卡設計更是最讓玩家無法自拔的最大特色。



1 擁有全部武器

這是個可以擁有全部武器的高超技巧，在遊戲進行中，按選擇鈕變成選項畫面。之後依順序輸入L1、R1、L2、R2、L2、R1、L1、選擇鈕。這樣就能擁有所有的槍，且子彈也是滿滿的，此項秘技可使自己擁有強大的武器，對破關而言，指日可待。

2 立刻破關

在遊戲進行當中，按選擇鈕，變成選項畫面，依順序輸入R2、L2、R1、L1、R1、L2、R2、選擇鈕，就會朝下個等級前進。此項技巧公開後，對玩家而言，真是一大福音，此後玩家可任意朝下個等級前進，哇！真是帥呆了！



◀即使是最初的等級，輸入指令後就能破關。

金手指

體力不減，前兩小節有用

801767EE　03E8

80181 3CA　03E8

801D8EF6　0759

擁有用不完的回復道具

80088320　0008

67 AVG



クーロンズ　ゲート～九龍風水傳～

九龍風水傳



1997年2月28日
SCE
￥7800
對應記憶卡(記憶單位1)

延遲多時的九龍風水傳終於順利地發售了，在玩家看過了遊戲的動畫效果之後，大概就會發覺到這款遊戲為何會拖延這麼久才會推出。由於原本屬於陰界的九龍城出現在陽界當中，使得世界逐漸失去了平衡，玩家扮演的風水師就擔任起恢復原狀的重責大任。漂亮無比的ＣＧ是遊戲最大的賣點所在，而且許多謎題的安排都相當具有深度，可惜有時候資料讀取的時間太長了一些。



68 AVG



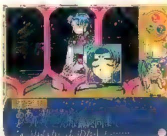
魔法少女プリティサミーPart.2 In the Julyheim

魔法少女砂沙美２



1997年3月14日
先鋒影業
￥6800
對應記憶卡(記憶單位2～4)

為了救回被裸魅亞抓走的美紗緒，砂沙美來到了這個魔法之國裘拉黑魯姆，然而卻有更多的危險正在等待著她的光臨。這款遊戲最大的特色，在於加入了全新的影片模式，除了對話選擇的時候之外，遊戲會自動進行對話的動作，所以玩家遊玩起來會更加順暢，而且因為是ＯＶＡ的最終回，因此劇情之精彩自然不在話下。很可惜的一點是，靜止的畫面數量實在是太多了一些。





69 AVG

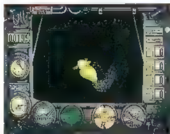
DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～

海底謎宮

1997年3月20日
達卡拉
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



您的父親在一趟海洋調查的旅程當中行蹤不明，您於是駕駛著父親送給您的生日禮物——潛水艇，開始展開了一場偉大的冒險行動。這是一款帶有ＲＰＧ味道的作品，玩家除了要在城鎮當中購買各式各樣的裝備之外，還要在廣大的海洋世界裡頭進行探險。遊戲成功地重現了海底世界的魅力，可惜遊戲的操作頗爲複雜，所以一定要先進行練習模式來學習才行。



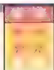


70 AVG

爆れつハンター　それぞれの想い…のわぉんちやって

爆獵一族

1997年4月11日
帕布雷斯特
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



爲了找出七年前被火災燒掉的森林，您與您的夥伴們展開了與敵人激烈的抗爭。這一款爆獵一族是個標準的ＡＶＧ遊戲，而且特別把原來動畫的內容加以重新編排，使其劇情的發展更爲緊湊無比，另外還多了好幾個全新的角色登場。忠實地重現動畫的魅力是這款遊戲的最大賣點所在，角色之間的對話相當幽默逗趣，不過對話的選擇實在是太少了一些。





71 AVG

ベルデセルバ戰記～翼の勳章～

天空戰記



1997年4月18日
SCE
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



您在一場意外當中迫降於一個完全陌生的星球，不過卻剛好碰上了外星人的入侵，並且被捲入了這個紛爭當中，最後自願爲了星球的命運而戰。這款遊戲主要是由2D劇情模式與3D空戰模式所組成，還因爲加入了RPG素在裡頭，所以玩家可以體驗到截然不同的遊戲樂趣。3D空戰的畫面處理得相當好，尤其是那一股說不出來的飄浮感，可惜其操作要花不少時間去適應。

ULTRA TECH 附屬模式



◀空賊篇和軍隊篇的動畫不同。

天空戰記的附屬模式，條件是先將遊戲破關，進入開啓遊戲進度的畫面，由於破關後的記錄檔會變成おまけモード，所以將它開啓吧！之後在附屬模式下，包含動畫測試模式以及音樂測試模式，可以自由地選擇想看的動畫或想聽的音樂。由於空賊篇和軍隊篇所播放的動畫是不同的，所以必須把空賊篇和軍隊篇都破關，才能看到所有動畫。



72 AVG

ファンタステップ

畫本大冒險

1997年4月25日

傑力可

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)

您忽然發現身處在畫本的世界當中，並且要不斷地靠著收集花環，來發現這裡頭的種種秘密。這款遊戲是由城戶眞理擔任角色設計，高橋幸宏擔任背景音樂的工作，如此的結合使得畫本的世界忠實地呈現出來。遊戲特殊的畫風是最令玩家津津樂道的特色，而且故事的發展也相當地有趣，操作起來也十分簡單易懂。可惜由於缺乏刺激的感覺，玩久了可能會覺得厭倦。





73 AVG

ザ クロウ THE CROW:CITY OF ANGELS

魔誡追緝令

1997年4月25日

阿克雷姆

￥5800

阿修是一位從黃泉復活歸來的「人」，為了要找殺死自己與兒子的惡棍報仇，所以踏上了這一段艱辛無比的旅程。這款遊戲是從同名電影所改編而成的作品，遊戲同樣充滿了一股說不出來的灰暗感受，就連部分的遊戲場景都有著這樣的處理。不過相當可惜的是，遊戲的操作性不佳，而且擊中判定處理得很奇怪，更別說是在切換視角的那一剎那反而可能遭受無情攻擊的缺點了。



ULTRA TECH 隱藏的密碼

在「魔誡追緝令」中，找到密碼輸入輸入畫面後，在密碼輸入畫面，輸入特定的密碼，就會有各種不同的特殊效果產生。例如：輸入△、△、○、○、○、○、○、○、△、△、，即可看到動畫觀賞模式；以及若要角色脖子變長，也可輸入附表的密碼，輸入的密碼和其特殊效果如附表所示。

隱藏密碼一覽表	
密　　碼	效　果
△、△、○、○、○、○、○、○、△、△	動畫觀賞模式
×、○、△、○、□、□、△、○、×、○	角色脖子變長
△、△、×、□、○、○、□、×、△、△	角色變細
□、×、□、○、△、△、○、□、×、□	角色的座標以數字表示

74 AVG



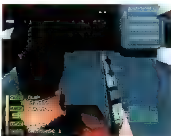
フェイド・トウ・ブラック

另一個世界 3

1997年5月2日
EAV
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



您原本以為已經可以安然地回到地球了，沒有想到半路上卻又被外星人抓去當囚犯，於是又展開了另外一段驚險的冒險旅程。原名神出鬼沒的這一款作品，成功地將ＡＣＴ與ＡＶＧ的要素結合在一起，玩家必須要巧妙地加以運用才可以順利過關。遊戲畫面處理得相當順暢，而且人物的操作性也調整得非常不錯，可惜遊戲的難度實在未免太高了一點。



75 AVG



ジ アンソルブド

異形檔案



1997年5月2日
VIRGIN INC.
￥7800
對應記憶卡(記憶單位1～3)

爲了要調查被挖出內臟的女性殺人事件，新聞記者馬克開始了追尋眞相的行動，不過卻意外地發現到更多駭人的事實。這款異形檔案是由飛鳥昭雄負責監修，所以保證玩家能夠玩到精彩無比的劇情內容，遊戲是按照對話問答的方式來進行，而且還有四種程度不同的反應可以選擇，所以遊戲的難度可以說是相當地高，每一個選擇都會影響到結局的發展。



76 AVG



GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH

鋼彈0079



1997年5月2日
萬岱
￥7800

您原本只是Side-7的一般平民而已，不過在偶然的機會當中，不但成爲鋼彈的駕駛員，並且參加了激烈的戰爭。這款由萬岱公司所推出的鋼彈００７９，其最大的特色就是整款遊戲都是採用眞人拍攝而成的，並且是由美國方面進行運鏡的製作工作，因此遊戲的ＣＧ畫面有著相當驚人的演出。但是由於遊戲採用直線進行的方式，所以玩家破關之後可能就不會再想重玩一次了。



77 AVG



謎屋歷險

1997年5月9日
WIZARD
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



在西元２１世紀的時候，爲了要進行太空殖民地的實驗，所以日本政府建造了一棟超高層大樓，以便進行人類心理狀態的實驗，原本以爲一切都會相當順利無比，不過一連串不可思議的事件改變了這一些平和。玩家將會扮演著主角綾川惠美，在這棟大樓裡頭進行冒險的工作，除了要與１０位實驗者交談之外，更要找出整個事件背後的秘密到底是什麼。



78 AVG



地獄先生ぬ～べ～

靈異教師～神眉

1997年5月16日
萬岱
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



您是神眉班上的一位轉學生，大家都很熱烈地歡迎您的到來，不過卻也因此而體驗到了種種奇怪的靈異事件。靈異教師～神眉遊戲最大的特色，就是可以將自己的情緒反應在對話上面，對方的反應也會因此而有所不同。除了要與同學維持良好的關係之外，在遊戲裡頭更會碰到一些激烈的戰鬥場面，不過遊戲花在對話上面的時間實在太多了，有點令人感到不耐煩。




79 AVG

信長秘錄～下天の夢～

信長秘錄



1997年5月30日
雅典娜
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

如果織田信長並沒有在本能寺之變當中死去，那麼接下來的歷史又將會有什麼樣的發展與演變呢？雅典娜公司的這一款信長秘錄大膽地採用了這樣的題材，即使明明曉得故事的發展全部都是虛構的，但還是不禁會讓玩家有一種想要看看最後結局究竟為何的衝動。遊戲是用對話選擇的方式來進行，並且細分為信長生涯篇與本能寺之謎兩篇，喜歡織田信長的玩家們千萬不能夠錯過。




80 AVG

シュレディンガーの貓

尋貓三千年



1997年5月30日
達卡拉
￥5800
對應記憶卡(記憶單位2)

艾莉絲為了要追回迷路的愛貓休蕾汀格而迷路，並且在教堂裡頭遇上了超越時空而來的人們，從此展開了尋找愛貓的旅程。這款遊戲最大的特色，就是採用了完全3D空間的方式來演出，因此玩家會有置身其中的感覺，除了故事的安排出乎意料之外，戰鬥的過程也處理得還不錯。可惜遊戲的上下視野處理的過於狹窄，使得常常會有死角的情況出現，操作性也有待好好改善。





クァンタムゲート（QUANTUM GATE）I～惡魔の序章～

惡夢之門



1997年6月6日
GAGA COMM.
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

爲了採取可以塡補臭氧層的酸化銥，您來到了這顆行星ＡＪ３９０５上面進行探險的工作，但是這裡不但是危機四伏，更有兇殘的昆蟲肆虐著。惡夢之門是從數年前在個人電腦上面發售的同名遊戲移植而來，遊戲採用實攝影片的方式來進行是最大的特色，配音的演出更是在水準之上。可惜過於忠實移植原作的關係，整款遊戲的聲光效果並沒有再做進一步的加強工作。





ザルツブルグの魔女

魔女傳說



1997年6月20日
T-DOGS
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1～3)

由於諾耶修達特城的對外連繫中斷，再加上古城之內又接二連三發生了奇怪的事件，主角在危機四伏的情況之下要想辦法逃出這座古城。魔女傳說這款遊戲的最大特色，就是採用了特殊的斜方位俯瞰視的視角，故事的情節安排充滿了詭譎的氣氛，適當的音效配合更是使得玩家心跳不禁加快了起來。可惜遊戲的操作性實在是相當糟糕，而且移動的速度又慢得跟烏龜一樣。





ときめきメモリアルドラマシリーズVOL.1 虹色の青春

虹野沙希專輯

1997年7月10日
柯拿米
￥4800
對應記憶卡(記憶單位2～15)



由於純愛手札實在是太受歡迎了，所以柯拿米公司接著推出了許多款相關的系列遊戲，這款虹野沙希專輯正好就是最新的一款作品。這款遊戲屬於外傳的性質，遊戲時間只有短短的半個月時間，所以玩家必須要想辦法以最快的速度獲得虹野沙希的芳心才行。純愛手札其他的女主角也都在遊戲當中現身，玩家必須要很謹慎地選擇對話內容，否則會影響到一些事件的發生與否。



ULTRA TECH 增加二個項目

首先，以美好結局爲目標達成，在開始畫面就會多出「サッカーゲーム」以及「アルバム」兩個新選項。「サッカーゲーム」是可以在足球練習場玩遊戲的模式，「アルバム」是可以觀賞遊戲中所有的圖片。

另外，在破關前因爲收音機有雜音，故聽不到廣播，現在，利用自己房間的迷你音響可以清楚地聽到了。



◀檢查迷你音響，在無雜音狀態下聽收音機。

84 AVG



Cat The Ripper～13人目の探偵士～

偵探老K

1997年7月17日　對應滑鼠

東京書籍

¥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



當您從昏迷當中醒來的時候，居然發現到身處在一個完全陌生的地方，記憶也同樣喪失殆盡，更糟糕的是您身邊躺著一具冰冷的屍體。在偵探老K這款遊戲當中，玩家將會扮演著被誤會成殺人兇手的主角，除了要想辦法逃離警察的追捕之外，更要在最快的時間之內找到真正的犯人。這款遊戲的聲光效果有著一定水準的演出，尤其謎題的設計更是相當傑出無比。



85 AVG



クロックタワー THE FIRST FEAR

新時鐘塔

1997年7月17日　對應滑鼠

休曼

¥3800

對應記憶卡(記憶單位1)



珍妮佛只是一個手無寸鐵的女子，不過面對著剪刀手的一路追殺，她也只有想辦法死裡逃生，並且順利從時鐘塔裡頭逃脫出去。這款遊戲可以說是ＳＦＣ同名遊戲的加強版本，所以遊戲在聲光效果方面都有了顯著的提升，也有助於玩過２的玩家完整瞭解到事情的前因後果。由於遊戲追加了許多新的動畫與事件，即使是玩過ＳＦＣ版本的玩家也可以再重新溫習一遍。



SPORTS GAME

如果一款運動軟體製作好的話，那對提倡此運動有著極大的助益，但由於國情不同，在歐美受歡迎的運動，搬到亞洲來的話，或許就會有差異了。但如棒球、籃球等軟體，似乎在何地都是一種受歡迎的遊戲，不是嗎！



實況パワフルプロ野球'95

實況野球'95



1994年12月22日
柯拿米
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

在ＳＦＣ上面最受玩家歡迎的棒球遊戲——實況野球，隨著ＰＳ主機的誕生也跟著將戰場搬移到上面來了。這款遊戲一共由對戰、錦標賽與劇情三大模式所組成，特別是劇情模式可以與對手來個１２場決勝負的關鍵比賽，是實況野球'95的最大特色所在。除此之外，廣受好評的投手與打擊操作方式，也同樣原封不動地被移植了過來，值得喜歡棒球遊戲的玩家們一玩再玩。



ULTRA 1 TECH 觀看最新的資料

在ペナントモード的資料管理畫面中，將游標對準選手後按Ｌ或是Ｒ鈕，就可以看到出賽後選手的最新資料任何變動處。



◀選擇球場的畫面。可選擇玩家喜歡的球場。

ULTRA 2 TECH 狀況良好

在隊伍選擇畫面中，以多次按L1鈕來給球員星形記號，如果一顆星星代表良好，如果是兩顆星則是全體都在最佳狀態。



◀從直球、曲球到變速球，總共有11種球路。■中為滑球。



實況パワフルプロ野球'95開幕版

實況野球'95開幕版

1995年7月4日
柯拿米
￥5800
對應記憶卡(記憶單位3)可同畫面對戰

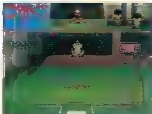


繼實況野球'95PS版本推出以來，讓許多喜歡棒球遊戲的玩家欣喜若狂，如今開幕版又帶著全新的內容與大家見面了。在這款加強版本當中，最大的特色就是採用了最新的球隊與球員資料，而且連新式的打擊方式都被收錄了進來。遊戲最特別的一點，在於搭載了追蹤游標的自動追尾功能，並且修正了遊戲許多細部的表現，相當值得玩家們再度享受棒球的樂趣。



ULTRA 1 TECH 球員全體都最佳狀態

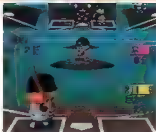
在隊伍選擇畫面中，同時按下L1、L2、R1、R2 4個按鈕後，在球團的幸運物圖案旁會出現星形記號。如果星形記號是一個的時候，代表全體球員都處於良好狀態，而如果有兩個時，則表示全體球員都是最佳狀況。



◀在投球練習中，鍛鍊出如拿線穿針孔一般的控制力。

ULTRA 2 TECH 大家都變成平常狀態

選擇ペナントモード後開始遊戲，到了オーダーセレクト畫面時，再退回模式選擇的畫面。接著選擇キャンプモード（合宿模式），然後隨便選擇任何一隊開始。之後進入練習選單畫面後，再退回原先模式選擇畫面，然後重新選擇ペナントモード來開始進行遊戲，這樣子一來除了先發型投手之外，其他人的狀況都會恢復到原本的普通狀況。



◀「劇情模式」中有12種緊急狀況等你來解決。

3 SPG

Jリーグ實況ウイニングイレブン

J聯盟實況足球

1995年7月21日
柯拿米
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



柯拿米公司的實況系列熱潮可說是從STG遊戲蔓延到了SPG遊戲上面來，繼好評不斷的實況野球之外，該公司又推出了這一款J聯盟實況足球。在這個遊戲當中，提供了多種不同的遊戲模式讓玩家自由選擇，而且其最大的特色所在，就是忠實地重現了選手們的細緻動作表現，當然更是少不了從頭到尾的精彩語音，只要是喜歡足球遊戲的玩家就不應該錯過。



ULTRA 1 TECH 選擇明星隊

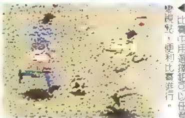
選擇エキシビションモード後開始進行遊戲，然後在隊伍選擇畫面中，選擇セレッソ或是サンフレチェ兩隊其中一隊。將游標對準後，一邊按住R1和R2鈕後按十字鈕右方，這樣子一來原本平常不能選擇的アルタイル或者是ベガ隊都變成可以選擇了。



◀攻擊時以○鈕傳球，□鈕射門，△鈕則是踢高吊中。

ULTRA 2 TECH ジーコ・カビーラ的哈欠

選擇エキシビションモード後，以「1P VS 2P」來進行遊戲，然後即使要開球了，也不去管它，什麼也不做，一直等待，過了不久納翰・卡比拉就會打起哈欠來。



◀比賽中用選擇鈕可以任意改變視點，使利比賽進行。



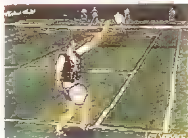
GROUND STROKE

GROUND STROKE

1995年8月11日
SPS
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

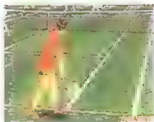


網球可以說是世界上最受到觀眾與運動迷歡迎的比賽項目之一，如今您也可以在ＰＳ主機上面玩到逼真無比的網球遊戲了。在這一款由ＳＰＳ公司所推出的網球遊戲當中，玩家將可以完全體會到那種如臨現場的感受，這個可是拜遊戲傑出的視角處理所賜。透過ＰＳ主機的硬體機能，能夠輕輕鬆鬆地達到各種特殊的視覺效果，剩下的就只是玩家的實力夠不夠堅強而已。



ULTRA TECH 1 球道的角度變化

在比賽中，等待先攻擊的一方打完球，然後按住１Ｐ搖桿的L2和R2鈕，再順便按一個方向，球道的角度就會改變成其它方向，各位玩家們在比賽之餘，不妨試一試這招喔！



◀遊戲中的特寫模式，能讓你充分享受遊戲的真髓！

5 SPG

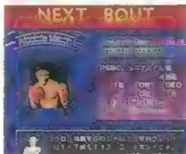
BOXER'S ROAD

拳王爭霸戰



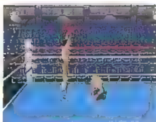
1995年9月8日
NEW
￥5800
對應記憶卡(記憶單位7～13)

拳擊比賽可以說是最激烈的運動項目之一，更經常是體育版的焦點報導所在，透過這一款由ＮＥＷ公司所推出的拳王爭霸戰，您將會有機會深入瞭解每個拳擊手背後辛苦的訓練過程。在這一款遊戲當中，雖然每一場賽事的勝利與否是相當重要的，不過如何好好地將選手各方面的狀態調整與保持在最顛峰的情況，並且有著完整的營養均衡飲食設計，才是玩家最大的挑戰所在。



ULTRA 1 TECH 填寫入門表格的方便功能

在輸入姓名或是比賽場地名稱時，用×鈕就可以取消，□鈕代表空一格，而輸入日文漢字時，只要把游標對準輸入的日文假名上，按下L1鈕後，那個假名所對應的漢字就會立刻出現。



◀擊倒對手。不知道他還會不會站起來。

ULTRA 2 TECH 培育時的方便功能

在月曆的畫面中，按△鈕代表對打練習，□鈕代表休息日，×鈕則是取消來進行行程的按排。另外，按著△鈕不放，從接下來的用餐、練習、行程表的重新檢視等等，都可以快速帶過。連續按Ｌ或Ｒ鈕就可以觀看下一個月的月曆。比賽或對打練習時，如果要切換遊戲的視角時，只要按ＳＥＬＥＣＴ鈕就可以改變視角，再按則可以改變成其它視角。



◀平常嚴格萬分的會長也開口獎勵你。

ULTRA TECH 不可思議的生日

在塡寫入門表格取名字時，把出生年月日輸入爲1977年9月20日，這樣子年齡就不會再增加了，但是好像有些副作用存在…。不過此秘技只能用在廠商第一次出貨的軟體上。





V-Tennis

勝利網球

1995年9月22日
東京書籍
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



在所有的運動項目當中，網球可以說是大家最容易參與的運動之一，因爲不但可以觀賞名將的風采，與三五好友來場友誼賽也是不錯的。在這一款由東京書籍公司所製作的勝利網球裡頭，玩家有著多種的對戰選擇，並且還可以更改球場與各種相關的設定。由於遊戲採用了新型的立體感系統，所以高低遠近的感覺更爲逼眞無比，比較可惜的是選手並沒有採用眞實姓名。



ULTRA 1 TECH 用隱藏選手來進行遊戲

首先，在模式選擇畫面中，選擇NORMAL來進行遊戲，接下來隨便決定一種比賽形式後，進入到角色選擇畫面。在這個地方將游標隨便對準任何一名選手，然後依照順序輸入，L22次，R13次，方向鈕下1次、△鈕4次、○鈕1次。輸入完後開始進行遊戲，這個時候玩家所操作的選手就變成另外一名叫做MR・トンキン的男選手了。

ULTRA 2 TECH 神秘女性選手

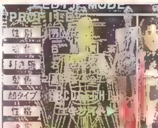
首先，在模式選擇畫面中，選擇NORMAL模式後開始進行遊戲，接下來隨便決定一種比賽形式。然後選擇球員時，將游標對準任意一名選手後，同時按住L1、R2、上鈕、口鈕，再按○鈕然後開始進行遊戲，這個時候玩家的選手就會變成一名叫做MS・トンキン的女性選手，而這位女性選手在女生中可說是相當有力量的一名選手。



◀圖中所出現的神秘女選手真實身份到底是……

ULTRA 3 TECH 取名字遊戲

在模式選擇畫面中，選擇EDIT模式後開始進行遊戲，然後在輸入名字的畫面時，輸入「プレマガ」，再將這名選手登錄上去。重新再以EDIT模式以外的模式進行遊戲，接著在玩家選擇畫面時，選擇那名叫做「プレマガ」的選手來使用，但是不知道什麼原因，這名選手就被稱呼爲「プレイステーションマガジン」，變成某雜誌名了。



◀在編輯模式中可依個人喜好創造選手。



JリーグサッカープライムゴールEX

J聯盟足球EX

1995年9月29日
拿姆科
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

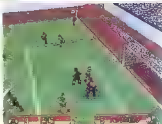


除了柯拿米公司之外，拿姆科公司同樣也是製作品質優良的SPG遊戲而著稱，而這款在PS主機上面所推出的J聯盟足球ⅡX，就是最新的印證之一。這款遊戲的最大特色，就是採用了特殊的劃入處理來改變畫面，使得玩家遊玩起來簡直就跟在觀看真正的足球比賽沒有什麼兩樣。另外一方面，遊戲除了基本的幾大戰術之外，也追加了許多最新研究出來的戰術。



ULTRA 1 TECH 旗子快速飄動

首先，在模式選擇畫面中，選擇プレシーズン或者是リーグ戰後開始進行遊戲，然後在選擇球團的畫面時，一直持續按L2鈕。這樣子一來，在按住L2鈕的這段期間當中，畫面中的那面旗子就會不停地快速飄動。



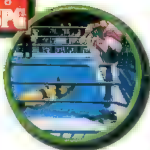
◀PS版中的視點更有3D立體的感覺。

ULTRA 2 TECH 報紙速讀法

首先，隨便選擇一個模式來進行遊戲，然後比賽結束後就會出現日刊ナムコスポーツ■育報的畫面，此時按住×鈕後，再壓十字鈕的任何一個方向，這樣子一來，畫面就會依照按的方向不同來快速捲動。



◀從這個角度看來畫面縱深夠，臨場感十足。



新日本プロレスリング鬥魂烈傳

鬥魂烈傳

1995年9月29日
多米
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1～15)

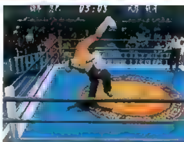


摔角運動雖然不是一般人可以親自下場體會一番的，不過光是觀看汗流浹背的選手在場上互相較競，就已經是最大的享受了。這款由多米公司所推出的鬥魂列傳，不但保有了原來2D同類遊戲的特色，並且再改以3D立體畫面的方式來演出。摔角的精髓所在——各式各樣花招百出的技法，也是這款遊戲的賣點所在，而且人物動作的演出更是精彩萬分。



ULTRA TECH 回轉摔角手

隨便選擇那一個模式都可以，然後開始遊戲，之後在出場選手畫面中，持續按住L1或是R1鈕，如此一來，按住L1鈕的時候，選手會向右旋轉，而如果是按住R1鈕時，選手則是向左旋轉。



▲橋本的釣魚式DDT出現了！使用招式時選手的動作十分逼真。



KING OF BOWLING

盟主保齡球



1995年9月29日
日本椰子
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

保齡球可以說是最普遍的全民運動之一，不但是前幾年掀起了一陣保齡球熱，再加上國手頻頻在國際大賽當中得獎，更是讓人深深陶醉其中。這款盟主保齡球是PS第一款保齡球遊戲，遊戲的進行方式很簡單，就是要在最少的球數之內將十個一組的球瓶不斷地擊倒。別以爲這樣的規則看似容易，實際遊玩起來可是要運用不少技巧在裡頭，相當適合喜歡保齡球運動的玩家們遊玩。



ULTRA TECH 簡單打出全倒

首先，不管選那個模式都可以，然後開始遊戲，在投球畫面中，將投球位置和球道中央對齊，接著按住□鈕後，按三次方向鈕左方，之後按×鈕進行投球，將預備動作對準計量表上方，而球對準中央紅色部分就能輕鬆打出全倒。



◀玩完所有的模式之後，新的關卡會出現哦！

10 SPG

HYPERフォーメーションサッカー

超級立體足球

1995年10月13日
休曼
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

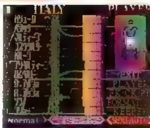
總評 ★★

雖然世界盃足球賽四年才舉辦一次，不過樂器上面的足球遊戲可是從不間斷地不停推出，這款由休曼公司所製作的超級立體足球就是最好的代表。在這一款遊戲當中，玩家將可以從32個不同國家的足球隊裡頭，挑選出自己喜歡的球隊來進行比賽，而且遊戲也提供了多種模式供玩家選擇。遊戲最大的特色在於有著多種視點的選擇，並且還能夠讓鏡頭拉近或是拉遠。



ULTRA 1 TECH 隱藏隊伍出現

在模式選擇畫面中，一邊同時按住L1、R1、右、□，然後再按下△或者是×鈕，接著選著オールスター、オプション這二種以外的模式開始遊戲。如此一來在隊伍選擇畫面中就多出了HUMAN和MASTER兩支隊伍，其中HUMAN隊是休曼公司的開發人員，而MASTER則是歷史上所有名選手所組成。



◀選手姓名旁的橫條表示選手的狀況。要是太疲倦則跑步速度等能力都會降低！

ULTRA 2 TECH 用同一支隊伍對戰

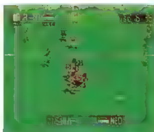
首先，把2P搖桿也接上，在模式選擇畫面中，選擇エキジビション這個模式。然後在隊伍選擇畫面中，1P隨便選擇一支球隊，接著輪到2P選擇時，將游標對準同一支隊伍，然後一邊按住□鈕再按下○鈕，這樣子一來就可以兩人同時選擇同樣的隊伍來進行對戰比賽了。



◀在雨天比賽的情形。球變得非常難滾動，要是以晴天的感覺去踢將很難獲勝。

ULTRA TECH 快速盤球

當我方的選手正在控球的時候，一邊按住L2和R2鈕，然後按方向鈕的任意一個方向，這個時候我方球員就會用比平常更快速的衝刺盤球來移動。但是如果用這種快速衝刺盤球移動時，腳下的球會變得很容易被對手所搶走，因此要視情況而定小心使用。



▲熟悉操作之後，像穿越傳球、假動作射門等高難度技巧也可能用得出來哦！



11 SPG

STRIKER～ワールドカッププレミアムステージ

足球王

1995年11月22日
日本椰子
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



足球遊戲何其多，如何在其中脫穎而出就是遊戲廠商最大的挑戰，這一款由日本椰子公司所發行的足球王，其最大的賣點所在就是提供了最多四人同玩的功能。遊戲另外還有三種不同的遊戲模式，一種採用ＦＩＦＡ規則的世界大賽，一種是所謂的亞洲盃模式，最後則是可以任意選擇隊伍的公開賽模式。這款遊戲在資料的搜集方面相當豐富，不過可以看出一些較偏袒日本隊的設計。



12 SPG

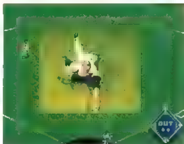
燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER

燃燒野球'95

1995年11月22日
傑力可
¥5800
對應記憶卡(記憶單位4)

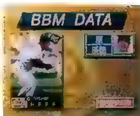


從FC時代就深受玩家喜愛的燃燒野球系列，隨著PS主機的登場亮相，也很快地在上頭與玩家們見面了。在這款由傑力可公司所製作的棒球遊戲當中，最大的特色就是在於採用了大量的真實照片資料，使得玩家遊玩起來更有一股逼真的真實感受。選手們的各種動作都有著細緻的演出，而且也提供了多種不同的視點，甚至還能夠採用分割畫面來進行雙人對戰。



ULTRA TECH 停止球場旋轉

首先，在2P那頭也連接上搖桿，接下來在模式選擇畫面裡，在ペナントレース、オープン戰、シナリオ三種模式中任選一種後開始遊戲，然後在球場選擇畫面出現的時候，按下2P那邊的SLECT鈕，這樣子一來，在按住SELECT鈕的期間中，球場就不會旋轉但是如果一放開SELECT鈕，就會回到原本旋轉的狀態。



◀遊戲之中的球員資料也相當的齊全，也算名作之一。



パーフェクトゴルフ

高爾夫精華

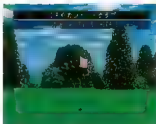
1995年12月1日
塞塔
￥7900
對應記憶卡(記憶單位1)

與其他的高爾夫遊戲比較起來，這款由塞塔公司所製作的高爾夫精華顯得特別充實無比，因爲遊戲裡頭的所有球場，都是根據眞實的球場所設計而成。玩家不但可以查閱日本境內近五百座的高爾夫球場資料，更能夠在職業選手高田的指導之下，由淺至深地進入高爾夫球的世界當中。玩家可以從八位角色裡頭好好挑選一番，並且透過細微的設定體會其魅力所在。



ULTRA 1 TECH 改變風向和風力

在時刻設定時，將時間對準爲12：34：56，然後一邊按住×鈕後按下□鈕這樣子一來，畫面就會突然切換，出現風力的計量表畫面，在這裡就可以自由調整風力以及風向了，不用擔心會受到不良天候所造成的影響。



◀果嶺的描述也相當精確。

ULTRA 2 TECH 金屬人選手

首先，在新規キャラクター畫面中創造一個新角色，把這名選手取名爲R・MASEL。然後在選擇角色的臉時選擇一張面孔，這樣子一來，這名新創造出來的角色就會變成銀色，具有金屬光澤的金屬人了。



◀有各種球場的資料可供參考。



NBAパワーダンカーズ

NBA灌籃秀

1995年12月22日
柯拿米
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



在ＰＳ玩家的殷切期待之下，第一款以ＮＢＡ爲題材的正統籃球遊戲終於現身，那就是由柯拿米公司所製作的這款ＮＢＡ灌籃秀。在這款遊戲裡頭，不但收錄了全部ＮＢＡ的２９支球隊與球員的資料，而且球員本身的體型更是表現得十分逼眞。由於遊戲採用 Polygon 的方式來製作，所以玩家能夠一邊欣賞到球員的精彩動作，一邊還能夠與實況轉播一樣的臨場感受。



ULTRA 1 TECH 自由球時特殊操作法

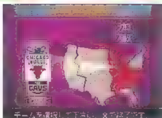
在投自由球的時候，按△鈕或×鈕就會做出其它動作，球員會把球拿起來或者是做出要投籃的假動作。



◀迫力十足的擬眞比賽畫面

ULTRA 2 TECH 時光倒流

首先，把記憶卡插上主機，然後選擇ＯＰＴＩＯＮＳ，適度地設定後記錄起來，接著選擇ＰＬＡＹＯＦＦ＆ＦＩＮＡＬ或ＥＸＨＩＢＩＴＩＯＮ後進行遊戲，然後在遊戲中暫停，選擇ＬＯＡＤ　ＯＰＴＩＯＮ這樣就可以了。



◀有各聯盟的球隊可以選擇

ULTRA TECH 遊戲中的指令表

指　令	效　果
[illegible]	在投籃時顯示出成功率
[illegible]	在防守時手的動作變快
[illegible]	力量達到最高
[illegible]	選手的防守能力上升
[illegible]	一開始就是熱血狀態
[illegible]	選手的攻擊能力上升
[illegible]	投三分球的能力上升
[illegible]	投籃能力上升
[illegible]	推擠能力上升
[illegible]	推擠時，一次擠倒2個對手
[illegible]	傳球時不會被抄走
[illegible]	跳投時球的軌道變高
[illegible]	移動速度比平常快
[illegible]	球員的身體變小
[illegible]	球員的身體變大
[illegible]	只有球員的頭變大
上上上上左左左左○△	推擠時，對方球員會倒下

15 SPG



松方弘樹のワールドフィッシング

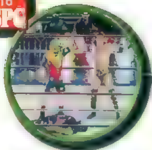
松方弘樹釣魚教室

1996年1月19日
BPS
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



松方弘樹可以說是日本最為知名的海釣專家，於是BPS公司請來了他本人來擔任這款釣魚遊戲的演出工作。在這一款遊戲當中，玩家可以體驗到船釣與釣黑巴斯的不同樂趣所在，而且隨著遊戲的進行，會以影片播放的方式來讓松方弘樹let導您的所有動作，真的是光看也是很過癮的一件事情。透過這款遊戲的細微設定，就使不懂釣魚的玩家也可以學習到很多有用的技巧。





レッスルマニア.ジ.アーケートゲーム

美國女子摔角



1996年1月26日
亞克雷姆
¥5800
可同畫面對戰

如果您常常在觀看有線電視的話，大概常常會在許多偶然的機會當中，欣賞到美國WWF聯盟的精彩摔角比賽。不同於一般日本的摔角，WWF摔角更是特別強調華麗的招式與即興的誇張演出，這些特點都可以在這款由亞克雷姆公司所製作的美國摔角大賽裡頭體會得到。由於這款遊戲的角色都是採用真實影像所拍攝與製作而成，因此遊玩起來更是有股更爲逼真的感覺。





チャンピオンレスラー實況ライブ

實況摔角



1996年2月16日
泰德
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

這又是一款以摔角爲題材的SPG遊戲，而且是以STG遊戲著稱的泰德公司之最新作品。實況摔角的遊戲最大特色，就是請來了備受摔角迷喜愛的播報員尾原，來擔任整個遊戲的轉播配音工作。這款遊戲一共收錄了34名摔角選手，並且有四種不同的遊戲模式可以自由選擇，如果是初學者的話也不用擔心，透過初學者模式就可以很快地進入遊戲的摔角世界當中。





PGA TOUR'96

美國巡迴賽'96

1996年2月23日
EAV
￥5800
對應記憶卡(記憶單位2)



美國巡迴賽'96是ＥＡＶ公司從個人電腦移植過來的作品，在這一款遊戲當中，玩家將有機會體會到高爾夫球的莫名魅力之展現。這款遊戲之最大的特色，就是在全美職業高爾夫球協會的協助之下，續擬出海蘭茲司與史派克拉丘這兩座著名的球場出來。在ＰＳ版本當中，由於加入了桿弟的功能，玩家不必擔心說要使用那一根球桿才好，是相當體貼初學者的優良設計。





WORLDCUP GOLF～IN ハイアットドラビーチ～

世界杯高球賽

1996年3月1日
日本椰子
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



這款由日本椰子公司所推出的世界盃高球賽，乃是根據１９９４年所舉辦的世界比賽為主題，所特別製作而成的遊戲。遊戲不但將實際的球場忠實地呈現在小螢幕之外，而且還能夠用單一按鈕來控制遊戲，另外還輔以旁白來對場地進行說明。不過球場的設計實在是太難了一點，球滾動的動作也有點奇怪，最重要的是讀取資料的時間真的是太長與太過頻繁了。



20 SPG

ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96

火爆摔角'96

1996年3月15日

休曼

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



在PCE與SFC上面相當受到玩家歡迎的火爆摔角系列，如今也登陸在PS主機上頭了。這回的遊戲以全新之Polygon 畫面呈現在玩家的面前，展現出擺以往系列遊戲完全不同的風格，摔角選手們的表現更是不凡，而且動作十分地逼真。遊戲設計有多種不同的摔角技，突進攻擊帶給玩家說不出來的快感，配上周圍觀眾傳來的加油聲更是有如置身於現場一般。



ULTRA TECH 使用頭目級角色

選擇サーキットモード模式後，開始進行遊戲，然後用全部的角色來過關，在得到全部的冠軍腰帶之後，就可以使用遊戲中的2名頭目級角色，這2名角色分別是亂取みのる、キラー武藏



◀海豚先生著名的「衝刺攻擊」，最後以旋轉DDT收場！



ワールドサッカー～ウイニングイレブン～

實況足球

1996年3月15日
柯拿米
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



在前作J聯盟實況足球備受玩家的好評之後，柯拿米公司又再接再厲地推出了這一款實況足球。這款遊戲最大的不同點，在於遊戲是以世界各國的足球隊為題材，玩家可以從26個國家裡頭挑選出自己喜歡的隊伍來進行比賽。遊戲提供了數種不同的遊戲模式，而且人物雖然是用Polygon 來構成的，不過其動作卻是細膩且順暢無比，可惜操作性能夠再改善一些就更好了。



ULTRA TECH 柯拿米代表隊登場

在標題畫面中，依照順序輸入，上上、下、下、左、右、左、右、×、○接下來選擇エキシビジョンマッチ模式後。在選擇隊伍時，就會出現全體球員的臉都是摩艾石像的隊伍，這一支球隊就是著名的柯拿米代表隊。



◀除了可以變換視點，從畫面下方的球場全圖也可以確認選手位置以及隊形。

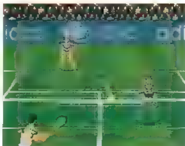
ハイパーファイナルマッチテニス

雙打網球

1996年3月22日
休曼
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



這款雙打網球乃是ＰＣＥ同名遊戲的最新續作，也是第一款可以四人同樂的網球遊戲。在這一款遊戲當中，選手的擊球動作十分細膩且逼真，並且可以使出各種擊球的技巧，只要適時地根據方向鈕與擊球的時間來搭配即可。雙打網球一共提供了九種不同的視角，玩家可以一玩再玩而不會覺得厭煩，可惜在更換視點的時候畫面會有移動的情形，而且電腦的實力真的太強了。



ULTRA 1 TECH 可以使用頭目級角色

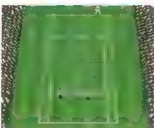
在エキシビションモード的玩家選擇畫面中，同時按L1、R2、△、□４個按鈕，這樣子一來，男子就會出現ヨッケンロー，女子則是ラブナチロル兩名頭目級角色。



◀每位選手都有他拿手的打法，可多多嘗試。

ULTRA 2 TECH 可以使用隱藏角色

在エキシビションモード的玩家選擇畫面，依序輸入L1、L2、△、□、R2、L2、□、△後，就會出現身穿緊身衣的男球員和骷髏女球員。



◀在不同的球場，球反彈狀況也會變化，必須小心注意。



プレイスタジアム

立體職棒

1996年4月12日
帕布雷斯特
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



與其他ＰＳ上面的棒球遊戲不同的是，這一款立體職棒可是帕布雷特公司特地為ＰＳ主機量身訂作的遊戲，而非是從其他主機所移植過的的作品。這款遊戲有著所有球員的最新資料，並且能夠藉著簡單的圖表來得知選手的各項能力值，而且人物本身演出的動作相當圓滑無比。可惜選手操作起來有點反應遲鈍，好球帶的設計也太大了一點，視點的處理更是有些看得吃力。



ULTRA 1 TECH 取消投手的游標

當玩家守備時，先暫停比賽，將游標移至「投手交代」，將視點變換成「ＬＯＷ」或者是「ＨＩＧＨ」，然後同時按下ＳＴＡＲＴ鈕和ＳＥＬＥＣＴ鈕，如果成功會聽到「ＯＵＴ」的聲音，投手的游標顯示便會消失不見，之後再將視點調至「ＭＩＤＤＬＥ」，這樣子一來，原本已經消失的投手游標就會再度出現。



◀投手的視點也有不錯的表現

ULTRA 2 TECH 改變操作模式

當玩家攻擊時，先暫停比賽，如果是輪到守備的時候，則將游標移至「守備交代」上，再將視點設定成「ＨＩＧＨ」，並且同時按下ＳＴＡＲＴ鈕和ＳＥＬＥＣＴ鈕，遊戲就會變成監督模式。如果將視點設為「ＭＩＤＤＬＥ」再輸入秘技則是自動模式，而將視點設成「ＬＯＷ」再輸入秘技，則是一般的手動模式，三種模式的秘技輸入法都一樣。



◀相當有魄力的打擊視點。

24 SPG

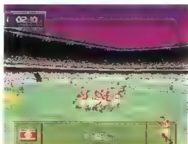
Jリーグ バーチャルスタジアム'96

VRJ聯盟'96



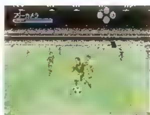
1996年4月26日
EAV
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

ＥＡＶ公司的這一款ＶＲＪ聯盟'96的前身，就是先前於３ＤＯ上面發表的同名作品。這款遊戲的球員攻防資料皆以最新的版本爲主，並且也加入了剛剛加入的兩支新隊伍，使得參賽的隊伍高達了１６支之多。遊戲穿插著實際拍攝而成的影片是特色之一，並且具備七種不同豐富的視野。可惜選手的圖像過於粗糙不易分辨，更糟糕的一點是操作性實在是太差了。



ULTRA TECH 隱藏選單

遊戲中開啓設定視窗，選擇オプション，任意選一個指令，之後在設定視窗中按下口鈕，就能開啓隱藏選單，依各個指令所對應的設定項目也不同。如果在オプション畫面中，照著順序一個指令一個指令來輸入指令，就可以設定所有的選項。



◀看到上面的圖示嗎？這就是重播模式，可以讓你檢討缺失。



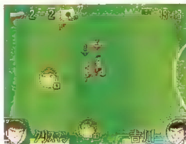
キャプテン翼J GET IN THE TOMORROW

天使之翼

1996年5月3日
萬岱
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



天使之翼可以說是歷久不衰的漫畫作品之一，就連遊戲作品也是橫跨了所有的遊戲平台，這款天使之翼J就是在PS上面所發表的最新作品。這款遊戲的進行方式與一般的足球遊戲並沒有什麼兩樣，不過每一位選手都有體力值的設定，所以要隨時注意其增減。必殺技是遊戲最大的重點之一，並且還會出現與原作一樣的對白，可惜畫面的處理過於粗糙，球員的動作亦過於單調。



ULTRA 1 TECH 相同隊伍對戰

預先將2P那邊的搖桿也接起來，然後在標題畫面中，依序輸入2P搖桿的上、下、△、×、左、右、□、○，就可以用相同隊伍對戰。



◀教授大空翼踢球的羅堡特本場當然會登場。

ULTRA 2 TECH 隱藏隊伍

首先接上2P搖桿，然後在標題畫面中，同時按下2P的R2、L2、□、△、○、×。這樣子在對戰模式中便會增加ドリームチーム、ストリートチーム、Jrユース7チーム等隊。



◀日向使出老虎射門時，老虎會「真的」在場上飛舞！

26 SPG



NBA JAMトーナメントエディション

NBA籃球賽

1996年5月17日
亞克雷姆
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

由亞克雷姆公司所製作的ＮＢＡ籃球賽，曾經在幾年前的大型電玩上面風靡一時，如今這款遊戲以最新的版本與ＰＳ玩家們見面了。不同於一般的籃球遊戲，這款遊戲乃是以２對２做為其基礎，所以更加強調兩人之間的合作關係。除了正常的攻守動作之外，球員更可以施展出各種高級的灌籃動作，而且一個比一個誇張無比，這也是這款遊戲之所以轟動一時的原因所在。



ULTRA TECH 縮寫的秘密

在輸入イニシャル（縮寫）的畫面之中，輸入下列縮寫，「ＥＮＤ」、「ＪＡＮＵＡＲＹ」、「１」，輸入這些縮寫後，突然球季一下子就結束了。另外輸入「ＦＩＮ」「ＪＡＮＵＡＲＹ」「１」這個縮寫時，則可以使用全明星隊來進行遊戲。



◀連續進球後籃球會像著火一樣。

27 SPG

ESPN StreetGames

街頭格鬥賽車



1996年5月24日

SCE

¥5800

對應記憶卡(記憶單位2)

這款原本由ESPN公司所製作的街頭格鬥賽車，其遊戲比賽的內容並不同於一般的賽車類遊戲，而是改以滑板與自行車等滑行工具做為一決勝負的關鍵所在。玩家除了要拼命地不斷前進之外，由於遊戲還加入了格鬥的要素在裡頭，所以與對手之間的激烈爭奪將會是遊戲最為刺激的賣點所在。不過遊戲讀取資料的時間並不短，而且想要取得前三名的話需要長久的練習才可能辦到。



ULTRA 1 TECH 所持金增加

首先，選擇コンティニューシーズンモード，適當地設定好等級，接下來輸入密碼229、013、066、016、000、000、000、000、031，這個樣子一來所持金就會變成＄1110，只要有這些錢，不管什麼樣的高級品也買得起了。



◀玩家可操縱4種交通工具，剛開始可能會不太習慣。

ULTRA 2 TECH 變成大富翁

首先，選擇コンティニューシーズンモード，然後設定好等級，（等級可以任意設定），接著在輸入密碼時，輸入「255、255、000、000000、000、000、000、000」，這樣子所持金就會一下子變成＄5115，哇！這回可發了，好好地妥善運用這一筆錢吧！



◀雖然名為街頭遊戲，卻在名樣不是街道的路道上奔馳。

ULTRA 1 TECH 2段跳躍

當跳躍過輪胎之類的障礙物的時候如果做出跳躍動作，此時就可以使出2段跳躍來。



◀比賽結果揭曉，哪，成績還蠻強的嘛！

ULTRA 2 TECH 一定得第一

在イクイップメント・ルーム（裝備室）時，讓CPU的引擎全部都不使用，然後出賽的話，就可以理所當然地得到第一名來獲得獎金，但是，這個秘技只有在エキジビション模式中才能使用。



V.SPIKE(ヴイクトリー　スパイク)

勝利排球

1996年6月7日

想像者

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1～4)



因為這一款遊戲乃是PS主機上面的第一款以排球為題材的作品，所以自然令許多喜歡排球的玩家們期待不已。在勝利排球裡頭一共有八個國家的隊伍參賽，所以無論是進行那一種遊戲模式，遊玩起來的感覺都是緊張且刺激無比。整款遊戲的畫面都是以Polygon所構成，視角處理得很好，而且還設計有各種威力強大的必殺技，相當適合與好友一起遊玩。



29 SPG

NBA LIVE'96

火熱NBA'96

1996年6月14日

EAV

¥5800

對應記憶卡(記憶單位1)

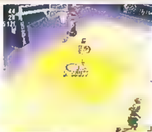


在個人電腦上面頗受好評的實況NBA系列，如今也被EAV公司給移植到了PS主機來了。在這款作品當中，收錄了完整真實且最新的NBA球員資料，是遊戲最大的重點所在，並且能夠滿足玩家化身為知名球隊的最大願望。遊戲有著詳細的球員攻守資料，整個過程更是有如在觀看電視轉播一般逼真，可惜電腦對手的實力太強，而且沒有比賽的講評出現。



ULTRA 1 TECH 犯規模式

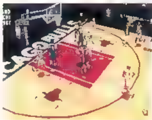
當你在玩季賽模式之前，將體力及犯規數等數值調到OFF，那你就可以看到你的球員在球場上飛奔四十五分鐘也不會有疲憊，也可以盡情的撞人及推人也不會被罰出場。這是一個不錯的秘技，但可能會使NBA辛辛苦苦想出來的規則，變得毫無用處。



◀彷彿有如神助一般的在球場上飛奔，也不覺得累。

ULTRA 2 TECH 輕鬆打敗對手

想玩得輕鬆嗎？那就調整難易度！沒錯，這是一個方法，但有一個方法會使電腦更容易被打敗，就是將對手的先發球員全部調到後補，甚至踢出球隊，這樣在場上的就全部都是實力不強的候補球員，很容易就可以打敗的。



◀場上全是候補球員，一舉打倒他們吧！



~VIRTUAL GOLF SIMULATION~

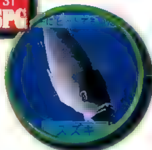
光榮高爾夫

1996年6月21日
柯拿米
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1～4)



在數套ＳＰＧ遊戲廣受玩家的好評之後，柯拿米公司推出了這一款光榮高爾夫來答謝喜歡高爾夫遊戲的玩家。在這一款遊戲當中，玩家將會欣賞到完全以Polygon 所架構而成的擬真球場，而且忠實地重現了現場的實況於玩家的眼前。豐富的音效處理使得玩家有如置身於真的球場一樣逼真，遊戲的操作性也表現得相當不錯，只是提供的比賽場地實在是太少了一點。





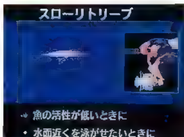
シーバス.フィッシング

決戰黑巴斯

1996年6月21日
勝利娛樂
¥6800
對應記憶卡(記憶單位2)



在這一款由勝利音產公司所發行的決戰黑巴斯裡■，特別請來了知名的村越正海先生，來針對擬餌釣魚的理論做了一番非常詳細的說明。遊戲特別針對釣魚入門者所設計，所以玩家不用擔心說不曉得該如何用餌才好，並且也備有專用語字典可以隨時查閱。釣魚的動作栩栩如生，光是欣賞就是十分過癮的事情，不過玩家需要一些時間來熟悉遊戲的操作方式。





ハイパーオリンピック イン アトランタ

亞城奧運

1996年6月28日
柯拿米
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



由柯拿米公司所製作的這一款亞城奧運，可以說是相當應景的ＳＰＧ作品，玩家將會扮演着來自１２個不同國家的選手，爲了爭奪最後的金牌而努力奮鬥著。這款遊戲的最大特色，在於其操作的方式十分地簡單容易，全部採用了Polygon製作而成之人物動作具有逼眞的感受，而且那股比賽的緊張氣氛完整地重現了出來，可惜有些困難度較高的比賽不容易取得優勝。



ULTRA 1 TECH 鼴鼠出現

在跳遠或是三級跳的時候，當選手跳出的記錄第三位是零的時候，在砂坑中就會出現鼴鼠。



▲這是遊戲中的跳遠比賽。

ULTRA 2 TECH REPLAY模式

首先，不管是那一種比賽都可以，先創下世界新記錄，接著在標題畫面中選擇ＲＥＰＬＡＹ，然後選想看的比賽，接著重播鏡頭時，按R1鈕就可以切換成能自由操作鏡頭角度的模式。方向鈕控制鏡頭方向，×和○鈕控制鏡頭的拉近和拉遠，L1鈕是改變拍攝對象，L2則是切換操作模式。



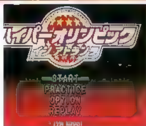
▲三級跳遠賽，難度最高。

ULTRA 3 TECH 視窗移動

在比賽中暫停，一邊同時按住L2和R2和△鈕，然後按上或下就可以移動WR的視窗，同樣的在暫停中，一邊按住L2和R2和×鈕，然後按方向鈕則可以移動QUALIFY的顯示部份。記住要一直按到指令成功為止，絕對不要輕言放棄。

ULTRA 4 TECH 確認世界記錄

在標題畫面，一邊按住L2和R2鈕，一邊按下△鈕，就能立刻看世界記錄。



◀就在這個畫面中，及時輸入秘技指令就可以確認世界記錄



33 SPG

TOTAL NBA'96

擬眞NBA'96

1996年7月5日
SCE
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



為了不讓其他知名的公司專美於前，SCE公司於是就推出了這一款擬眞NBA '96來應戰，精彩的動畫效果是遊戲的一大特色之一。除此之外，遊戲塑造出來的逼眞臨場感是其他同類作品所遠遠比不上的，而且以Polygon 構成的選手個個都有著其原有的特色。遊戲的操作設計得十分簡單，既使不常玩籃球遊戲的玩家也可以輕鬆上手，可惜視角的切換有點遲緩的現象。



ULTRA 1 TECH 全明星戰

在エキジビション的選單畫面中，照順序輸入R1、R1、R2、R2、L1、L2、L1、L2，就像這樣子一來就會出現オール・スター一戦（全明星）的項目。有了這一個秘技，可以彌補無法玩成所有明星球員的遺憾！

ULTRA 2 TECH 可以看到啦啦隊女郎

在中場時間，同時按下L1、L2、R1、R2 4 個按鈕，像這樣畫面顯示的字樣就會消失，這樣子就可以看清楚背景裡頭的啦啦隊女郎了。



◀在搶籃板、卡位等動作上，反應都要比前作快速。



34 SPG

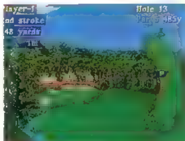
MASTERS 新遥かなるオーガスタ

綠野高爾夫



1996年7月12日
SOFT BANK
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

綠野高爾夫最早是在1991年於日本個人電腦上面發表的作品，後來才陸續地被移植到多種遊樂器上面，這款PS版本就是最新的傑作。玩家將化身為高爾夫球手，並且參加美國高爾夫球公開賽，以便取得比賽的最高榮譽。遊戲有著相當逼真的畫面效果，而且很容易可以辨別出擊球的各種動作，可惜在進行多人對戰的時候，別人的搖桿居然也可以控制自己的動作。



35 SPG



The Open Golf History of Turnberry

世界高球盃

1996年7月19日

帕布雷斯特

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



在由帕布雷斯特公司所發表的這一款世界高球盃當中，其遊戲最大的特色，就是請來了葛里布萊亞擔任遊戲的主角，並且以舉辦過三次英國公開賽的丹培利球場作爲背景。這款遊戲的另外一項特色，就是以Polygon 的方式來繪製動畫的效果，包括主角本身的動作在內，因此玩家遊玩起來可以說是生動無比。可惜風速的強弱沒有明確的數據可以參考，而且更沒有實況轉播的功能。



36 SPG



アクチャーサッカー

擬眞足球

1996年7月19日

那克沙特

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1～5)



不同於ＰＳ上面的同類遊戲，這一款擬眞足球乃是從歐洲移植過來的作品，因此無論是遊戲的風格或是畫面的表現都特別地不一樣。這款遊戲的最大特色在於速度感十足，而且傳球的準確度相當好，更有高達４４個國家的足球隊可供選擇。遊戲的操作方式很簡單，並且有著練習模式可以學習，可惜在畫面捲動的時候比較不容易馬上抓住球員位置所在。





ワールドスタジアムEX

明星職棒EX



1996年7月26日

拿姆科

¥5800

對應記憶卡(記憶單位1～6)

拿姆科公司的招牌大作之一——明星職棒，終於在玩家的長久期盼之下於PS主機上面登場了。這款遊戲最大的特色，在於會根據玩家按鈕時間的長短，而導致投出的球會有速度上的微妙變化，並且還可以搭配賽車旋轉手把來遊玩。分身君模式是明星職棒EX最為特殊的一項設計，比賽的畫面更是明快萬分，可惜有些動作非賽車旋轉手把就很難施展得出來。



ULTRA 1 TECH 全體球員最佳狀態

在迷你比賽中，持續按住L1、R1、△、下、SELECT鈕，就可以自動回收球。以這個方式將20球全部回收，然後按×鈕跳躍，此時如果第21球能獲得分的話，全體選手都會變成最佳狀態，但是這項秘技無法使用在ペナント戰。



◀看報紙時可以橫向或縱向移動。

ULTRA 2 TECH 隱藏球場

首先，在讀檔中的迷你遊戲裡，接到20個以上的球數，接著選擇オープン戰，在球場選擇畫面中，一邊按住L1或是R1然後決定ゼビウススタジアム這個球場。這樣一來，就可以在外野狹窄的河岸球場上進行遊戲。



◀好廣大的球場，看了真令人羨慕。巨蛋啊你在那裡……？

ULTRA TECH 3 相同隊伍對戰

首先，在隊伍選擇畫面中，決定一邊的隊伍，然後在決定另外一隊時，按住L1、L2、R1、R2其中一鈕再選隊伍，這樣就可以用同樣隊伍對戰。



◀只有在公開賽可以從16支球隊中挑一隊進行。

38 SPG



LAKE MASTERS

湖釣之王

1996年8月2日

NEXUS

￥6800

對應記憶卡(記憶單位3～9)



這款由Naxus 公司所製作的湖釣之王，不再以日本當地做為舞台，而是搬到了遙遠的美國去。在錦標賽模式當中，玩家必須在大會規定的時間之內將目標魚給釣起，而且是數量越多越好。不過遊戲最大的賣點還是在於造湖模式，玩家在擁有了自己的湖泊之後，可以開始經營釣場，以便吸引許多的遊客前來，最後還可以舉辦錦標賽。可惜遊戲完全沒有背景音樂，實在是有點空洞。



39 SPG



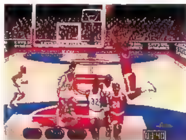
マジック ジョンソンとカリーム・アブドゥール ジャバーのスラムジャム'96

飛人魔術NBA

1996年8月9日
BMG VICTOR
￥4800
對應記憶卡(記憶單位5)



飛人魔術ＮＢＡ是由ＢＭＧ公司所推出的獨創作品，並且請來了魔術強森與賈霸二人來協助監製這一款遊戲。遊戲的隊伍是以ＮＢＡ實際的隊伍爲基礎，並且加入了夢幻隊伍與其他虛構的隊伍。高大無比的選手是遊戲的特色所在，雖然如此一來使得場地有點很小的感覺，不過卻也讓玩家更有種緊張刺激的快感。不過遊戲的性質過於單調，缺乏戰略性是最大的致命傷所在。



40 SPG



Fighting Illusion～K-1 GREADPRIX～

綜合格鬥技大會

1996年8月9日
XING Entertainment
￥5800
對應記憶卡(記憶單位5～15)



您嚮往眞材實料的格鬥技運動嗎？現在透過這一款由Xing公司所製作的綜合格鬥技大會，您將會完全體驗到格鬥技的魅力所在。這款遊戲以Ｋ－１這個實際的大賽爲題材，而且裡頭登場的主角都是眞實存在的人物，並且利用了人體動作數位化的電腦技術，來重新完美地展現了角色的各個細膩的動作演出。可惜按鈕的反應有種慢半拍的感覺，而且擊中判定的設計有些不一致。



ULTRA 1 TECH 能夠使用マスターイシイ

選擇１ＰＧＡＭＥ或者是ＶＳ模式在標題畫面出現時，依序輸入△、△、□、×、○，然後選擇１ＰＧＡＭＥ或ＶＳ模式。當選用チームバトルモード時，在顯示ＰＬＡＹＥＲ　ＳＥＬＥＣＴ時，依序輸入上、上、下、下、左、右、左、右、ＳＴＡＲＴ，這樣子一來在選擇玩家的畫面中就可以選用一般無法使用的マイターイシイ選手了。

ULTRA 2 TECH 改變攻擊力

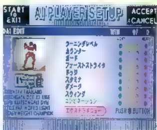
在比賽中按下暫停，依序輸入L2、R1、L1、R1、L2、R1。如此一來，在畫面的左下及右下就會顯示數字，這些數字就是１Ｐ和２Ｐ各自的攻擊力顯示，可以用各自的搖桿按上下增減攻擊力。數字最小為１，最大則是９為止，在這之間可以自由設定，設定好之後就可以解除暫停狀態了，即使按△鈕回到標題畫面，效果一樣還是保留著。



◀讓自己養成的ＡＩ選手參加標賽，確認一下成長狀況。

ULTRA 3 TECH 總合戰模式

首先替２Ｐ插槽也接上搖桿，然後在標題畫面之中，按住１Ｐ和２Ｐ的L2及R2，然後選擇ＶＳモード，這樣子一來，就可以進行總合戰模式。在這個模式之中，輸的一方角色來自動變換，還有一點，在這種模式裡，如果按下暫停後再按一次△鈕，這樣子２Ｐ那方的角色就會變換。



◀根據玩家自己的喜好更動設定，創造自己喜愛的角色。

金手指

1P體力不減

「800B1F3C 03E8」

2P氣力不減

「800B1F38 01F4」

1P體力不減

「800B1F34 01F4」

2P體力不減

「800B1F40 03E8」

41
SPG



トーナメント　リーダー

草原高爾夫



1996年 8 月23日
勝利娛樂
￥5800

草原高爾夫的遊戲背景，乃是設定在英國蘇格蘭的四個場地當中，並且全部是以Polygon 的方式來製作，所以場地的起伏感表現得可說逼真無比。爲了要使得所有的玩家都能夠樂在其中，所以這款遊戲的操作方式十分地簡單易學，而且決定力量大小的時候，還可以參考畫面上面的提示。可是也由於地形起伏很大，所以有時候反而不容易決定揮桿的方式。



42
SPG



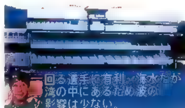
蛭子能収の大穴競艇

蛭子競艇



1996年8月30日
塞塔
￥6800
對應記憶卡(記憶單位2～3)

這款遊戲雖然是以遊艇做爲其主題，不過與一般的ＳＰＧ遊戲之風格相差很多。蛭子競艇特別請來了蛭子能收先生來擔任遊戲監製的工作，玩家不但能夠親自操作著遊艇來參加比賽，並且還可以預測比賽的結果與調查各比賽場地的資料。由於玩家必須要在短短的一年時間之內，於最高級的ＳＧ比賽當中拔得頭籌，所以雖然遊戲的難度並不高，不過卻要勤加練習一番才可以。





COOL BOARDERS

滑雪風雲

1996年8月30日
衛普系統
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1～13)



對於身在亞熱帶地區的玩家而言，恐怕沒有幾個人真正地瑛過與暢遊在一片白茫茫的雪地當中吧！現在透過了這一款在ＰＳ主機上面的滑雪風雲，您就不會再有這種遺憾出現了。這款遊戲不但是在場地的設計方面別出心裁，而且其速度感之棒是難以用言語來形容的。這主要也是要拜全部採用了Polygon 來設計遊戲場景的關係，可惜在降速之後想要再加速的話就很困難。



ULTRA 1 TECH 追加滑雪板

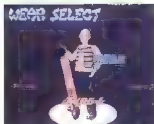
在各個路線的排名要素，ＴＩＭＥ、ＴＲＩＣＫ、ＴＯＴＡＬ三項全獲得第一位。如此一來在滑雪板選擇畫面中就會增加新的滑雪板。此外地初級路線能得到自由式滑雪板，在中級路線中能得到全能滑雪板，而在高級路線中則可以得到阿爾卑斯雪板。



◀每一種板子有４種顏色，總共是24種。

ULTRA 2 TECH 追加路線

在初級、中級、上級所有的路線裡全部排名表都獲得第一位的話，在路線選擇畫面中，就會追加特別路線。這條路線之中，有許多陡峭斜坡和斷崖，因此這可是一條高難度路線，不過既然能夠通過上級路線，並且取得首位，那麼這條路線應該是難不倒各位高手。



◀男女各有４種服裝。而且男女在能力上並無明顯差異。



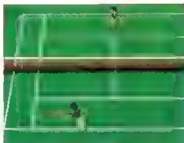
スマッシュコート

拿姆科網球

1996年9月6日
拿姆科
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

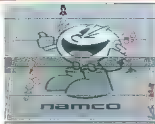


曾經在大型電玩大出風頭的拿姆科網球，如今在玩家的等待又等待之後，終於還是在ＰＳ主機上面現身了。這款遊戲的最大特色在於可愛無比的角色設定，再來就是優秀萬分的操作感覺，所以就使是初學者也可以馬上輕鬆上手。遊戲的技巧只要在稍加練習之後，就可以完全地掌控大局。可惜遊戲提供的模式並不多，電腦選手的實力也太強，角色的體型亦太小了一些。



ULTRA 1 TECH 工作人員介紹

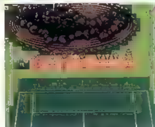
在標題畫面中按５次ＳＥＬＥＣＴ鈕後，按ＳＴＡＲＴ鈕，如此一來，和以３Ｄ造型顯示的選手圖樣將一起出現工作人員的介紹。



◀如果你有多人連接■，就可以４個人一起玩哦！

ULTRA 2 TECH 特別重傷害

當選手身體被球所打中時，會當場倒下，此外，當男性選手的重要部位被球擊中時，會一邊摀住重要部位然後痛苦地倒下，這大概男性玩家們才能體會這種椎心刺骨的痛吧！



◀打贏ＣＰＵ或朋友將會得到球場的配件。

45 SPG

バーチャル プロレスリング

VR摔角台

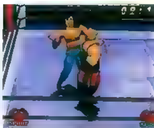
1996年9月13日
阿斯米克
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)





就如同遊戲的名稱一樣，VR摔角台是一款完全以Polygon 方式製作而成的作品，所以人物的動作都有著平順自然的動作演出。除此之外，遊戲一共有50位以上的摔角手登場，玩家的選擇性更加多元化，可惜並非採用實名的選手。在遊戲的過程當中，可以親自體會到各種有名的摔角技與必殺技，其遊戲模式更是高達七種之多，不過要是背景音樂的演出能夠再出色一點就好了。

ULTRA TECH 角色的顏色變換



◀變變變，以不同顏色來玩吧！

平常1P和2P使用同一個角色時會用不同顏色來區分，而這項秘技就可以自由選擇顏色，以下就是這項秘技的使用方法。首先，在選擇使用角色時，將游標移至想使用的角色身上，然後按下START鈕來決定角色，這樣子一來就可以使用和平常不一樣的顏色來進行遊戲，那麼就可以依心情來決定當時的顏色了。

金手指

1P體力不減

800CEA0A 00FF
800B1F3C 03E8

46
SPG



BIG HURTベースボール

大聯盟職棒



1996年9月13日
阿克雷姆
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



大聯盟職棒這款遊戲的最大賣點，就是找來了弗蘭克湯姆斯這位曾經榮獲２次最佳ＭＶＰ選手，來擔任整款遊戲的監製工作。這款遊戲收錄了大聯盟全部２８支球隊，而且球員都是以真實姓名登場，使得遊戲的娛樂性升到了最高點。每位選手都高大無比是遊戲的特色所在，球場數目衆多不易厭煩，只是操作方法過於簡單導致了過程單調，而且每一位選手的姿勢都一模一樣。

47
SPG



釣りバカ日誌

釣魚狂日記



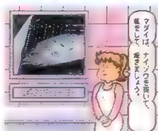
1996年9月13日
小學館
¥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



這款由小學館所發售的釣魚狂日記，乃是改編自該公司發行的同名漫畫，原著在日本可以說是相當受到讀者的歡迎。遊戲除了請來了原作者山崎十三與北見建一親自監督之外，更有知名的釣魚週刊協助監製的工作。遊戲的重點在於取得最後的勝利，由此衍生出大漁勝負與大物勝負等不同的遊戲模式。不過以遊戲的表現而言，沒有看過原著的玩家很難融入其中。

ULTRA TECH 神秘手指

首先，在主選單畫面中，按下ＳＥＬＥＣＴ鈕後，就會出現一個手指形狀的游標。然後把游標對準遊戲中的電視開關後，按下○鈕電視就會出現畫面，同樣地，把游標對準窗戶後，則可以打開窗戶看到外面的風景，如果再按一次ＳＥＬＥＣＴ鈕的話，就會恢復成原本的狀態。



◀路子小姐的料理教室。會以真實的影像教你調理方法。



48 SPG

炎の15種目 アトランタオリンピック

燃燒亞城奧運

1996年9月27日
日本椰子
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1～15)



四年一度的奧運比賽雖然已經落幕了，不過才是這款燃燒亞城奧運展現其魅力的開始所在。在這款由日本椰子公司所製作的遊戲裡頭，玩家將會有機會參與高達１５種的奧運比賽項目。除了一般常見的運動之外，還收錄了像是射箭與[illegible]這一類較爲冷門的項目。遊戲的操作大多是靠著連按來完成，雖然還是需要一些細微的操作，不過未免也太沒有挑戰性了一點。



SPG 49



フィッシュ アイズ

釣魚教室

1996年10月10日
巴克因影視
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

您嚮往那充滿自然魅力的釣魚世界嗎？可是卻又苦於自己的技術實在太爛了？現在這一切都即將成爲過去。在這一款由巴克因影視公司所推出的釣魚教室裡頭，玩家將會很驚訝地發現到其畫面演出是多麼地逼真無比，簡直就像是把眞實的水底景觀給搬回到家裡頭一樣。除了美麗的景色之外，釣魚的時候必須要配合魚兒的動作來做出反應才行，並且還有一位釣魚老手隨時提出建議。



SPG 50



ボトム オブ ザ ナインス～メジャーリーグヒーローズ～

實況大聯盟

1996年10月25日
柯拿米
￥5800
對應記憶卡(記憶單位3)

說到柯拿米公司的棒球遊戲，很多玩家聯想到的一定就是像實況野球那樣的卡通風格吧！不過在這款實況大聯盟當中，遊戲卻是全部改以眞人的比例來進行製作。除了有漂亮無比的 Polygon 畫面之外，更是將完整的大聯盟資料收錄其中。由於整款遊戲的系統乃是從實況野球演變而來，所以玩過實況野球的玩家很容易就可以上手，只是全壘打的畫面處理得並不夠精彩。





テクモスーパーボウル(TECMO SUPER BOWL)

特庫磨美式足球

1996年11月8日
特庫磨
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



每年到了歲末交際的時候，就是美國人陷入超級盃狂熱的季節，這一款由特庫磨公司所製作的特庫磨美式足球，就是以滿足美式足球迷而推出的傑出作品。這個遊戲收錄了全部ＮＦＬ之３０支隊伍，選手也是都以實名登場，採用３Ｄ處理的畫面使得其臨場感十足逼真。不過對於美式足球的門外漢來說，最好還是去購買一本詳細講解其規則的指南，否則根本不曉得該如何上手。





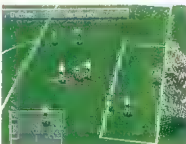
オリンピックサッカー

奧運足球

1996年11月8日
日本椰子
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



這是日本椰子公司另外一款以奧運為題材的ＳＰＧ遊戲，不過這回全部是以足球為主了。在這一款遊戲當中，玩家將可以從參賽的３３支隊伍裡頭，挑選出心目當中的冠軍隊伍，再以實際奧運比賽的流程，甚至是另外獨創的大型電玩模式或是聯盟模式來進行遊戲。由於奧運足球有著很好的操控性，並且能夠設定各種不同的陣型，再加上最多可以四人同玩，娛樂性之高不容懷疑。





拳聖～キングオブボクシング

拳聖

1996年11月15日
勝利娛樂
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



拳擊是許多熱血男兒的最佳寫照，洛基電影更是使得許多人們開始進一步認識拳擊的世界，而這款拳聖就是一款標準的拳擊比賽遊戲。拳聖的畫面全部是由Polygon 的方式來構成舞台與角色，所以玩家遊玩起來更有一股傳神的逼真感受。遊戲忠實地重現了拳擊手所有的攻擊動作，不過由於使用的按鈕數目相當多，一開始可能會因為手忙腳亂而敗下陣來。



金手指

各種能源不減（KO才算勝利否則有時會被判輸）

8007DB9C	FFFF	8007DBA8	FFFF
8007DBA4	FFFF	8007DBAC	FFFF

54 SPG



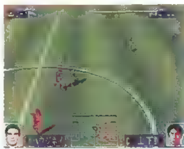
Jリーグ實況ウイニングイレブン'97

J聯盟實況足球2

1996年11月22日
柯拿米
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



由於柯拿米公司之前的J聯盟實況足球大獲好評，所以在經過緊鑼密鼓的製作之後，推出了這一款最新的足球遊戲力作。遊戲這回除了原來的實卡畢拉的實況播報之外，還加入了松木安太郎教練的精闢解說，使得遊戲的內容更加豐富無比。遊戲的系統做了相當大幅度的改進，像是畫面的顯示更爲清晰，或者是能夠針對全體下達作戰方針，而且裁判也更爲嚴格。



55 SPG



NBAパワーダンカーズ2

NBA灌籃秀2

1996年11月29日
柯拿米
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



同樣由於受到玩家的好評與歡迎，所以柯拿米公司再度推出了NAB灌籃秀的續篇。雖然這款遊戲跟前作一樣，同樣是以Polygon的方式來構成畫面，不過卻很明顯地有著驚人的進步，尤其是動作的表現更爲接近真人的演出。遊戲的操作按鈕多了一顆，主要是用來指揮我方的隊形之用。只是有時候玩到十分激烈緊張的時候，會忽然發現球不知道身在何方。



2P不得分

8006ED84 0000 8006EBF0 0378



SUPER FOOTBALL CHAMP

美足榮冠



1996年11月29日

泰德

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)

泰德公司製作的這一款美足榮冠，曾經在大型電玩上面相當受到玩家的歡迎，如今也終於被移植到了ＰＳ主機上面來了。這款遊戲裡頭一共有來自３０個國家的足球隊，一起為了角逐世界盃的冠軍而努力拼鬥。雖然球員無法使用真名登場，不過其屬性卻都是參考真人來製作而成的，而且遊戲的操作方式很簡單。可惜實況轉播的變化太少，電腦控制的球員動作也過於火爆。



ULTRA TECH 頭和腳巨大化

在エースセレクト畫面中，一邊按住L2和△鈕再按下○鈕，這樣子一來，在比賽中只要是按住L2鈕的期間，選手的頭部會變大。而同樣地在エースセレクト畫面中一邊按住R2和×鈕再按○鈕，這樣子在比賽中只要是按住L2鈕期間，選手的腳就會變大，而這兩項秘技也可以同時一起使用，讓選手的頭部和腳部一起「長大」。



◀不只頭能變大，連腳也能變大，真厲害。

金手指

敵方分數零

80059640 0000

57 SPG

V-tennis2

勝利網球 2

1996年11月29日

東京書籍

￥5800

對應記憶卡(記憶單位2)



與其他的網球遊戲比較起來，這一款勝利網球 2 可以說是相當地特別，因為它是由專門製造網球用品的Prince與網球雜誌Tennis Magazine 所共同設計而成的作品。在聲光效果的表現方面，遊戲也比前作來得進步許多，不但是選手的動作更爲真實，就連Polygon 的數目都增加了許多，並且還有新選手培育模式。可是遊戲的操作需要時間來研究，而且電腦對手的實力太強了。



ULTRA TECH 高速發球

普通的發球是按○鈕，而將球拋高後再發球，邊線球則是按×鈕把球高高拋向空中，然後按○鈕發球。而使用高速發球的方法則是空中拋球按完○鈕後，再同時按下L2、R2和△鈕，如此一來，就可以發出比邊線球快速，大約時速50公里的高速發球。

由於這個高速發球不論在什麼場合都可以無限次使用，所以安心使用吧！



◀利用接近球的發球來擊敗對手！



58 SPG

PIT BALL

星際球賽



1996年12月6日
日本椰子
￥6800
對應記憶卡(記憶單位2)

這一款由日本椰子公司所發售的星際球賽，事實上是從海外移植過來的作品，因此有著濃厚的美式遊戲風格。星際球賽是一個綜合各種競技進化而成的究極運動。遊戲採用了2對2的方式來進行對抗，開始的時候一共有12支隊伍可以自由選擇。遊戲除了一般的遊戲模式之外，玩家還可以自己經營球隊，以便爭奪銀河系冠軍的故事模式，攻擊方式稍少是唯一的缺憾。



59 SPG



HARD BALL5

強力大聯盟

1996年12月13日

SPS

￥5800

對應記憶卡(記憶單位2～15)

這款在個人電腦上面相當著名之燃燒的野球系列，如今在ＳＰＳ公司的移植之下與ＰＳ玩家們見面了，而且是最新的５代版本喔！強力大聯盟最大的特色，在於全部採用了接近實攝畫面的遊戲畫面，所有的選手當然更是都以實名的方式登場，玩家甚至還可以自行設定新的球員資料。遊戲的操作方式簡單易懂，比賽的臨場感逼真十足，可惜遊戲的資料讀取過於緩慢。



60 SPG



ペブルビーチの波濤 PLUS

新波濤高爾夫

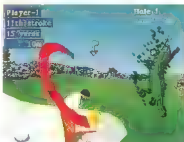
1996年12月13日

SOFT BANK

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)

在前作廣受高爾夫玩家的歡迎之後，Soft Bank 公司接著推出了這一款加強版本以饗玩家。這款遊戲的系統基本上與個人電腦版本相同，不過ＰＳ版本還另外追加了各種新機能，所以可以體會到更爲真實的打球樂趣。由於遊戲採用了重新拍攝的畫面，再加上電視攝影的視點，所以幾乎與在觀看電視轉播沒有什麼兩樣，但是如果打球速度能夠再快一點就好了。



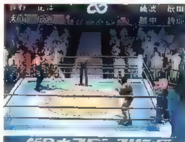
新日本プロレスリング鬥魂烈傳2

鬥魂烈傳 2

1996年12月20日
多米
￥5800
對應記憶卡(區塊單位1～15)



鬥魂烈傳已經將日本職業摔角選手栩栩如生地搬上了ＰＳ主機之上，這回的遊戲不但增加了選手的數目，而且就連動作與技巧的表現也更加地細膩，招式有大幅度的增加，還有著招式相剋的系統。遊戲提供了數種不同的遊戲模式，玩家可以與好友一起並肩作戰，有些人物甚至是採用隱藏角色的方式來處理。可惜有時候打擊技的使用時機很難抓，而且在繩邊的動作有慢半拍的感覺。



ULTRA 1 TECH 流暢地移動

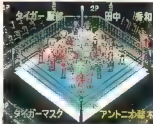
持續按著右上、L1、L2、R1、○、□、SELECT、START鈕，然後打開電源，如此便進入迷你選項畫面接著將游標指向「シングル」，再一邊按住L1、L2、R1、R2後按下START鈕。這樣子一來，除了擂台以外的背景就會不見，角色的動作就可以比平常更流暢地移動。



◀沒有背景，打的順暢快！

ULTRA 2 TECH 隱藏選手使用法

在標題畫面中輸入表格中的指令，畫面顯示的文字如果閃爍的話，就代表輸入成功了。然後開始進行遊戲，在選手選擇畫面中，對應各自的指令輸入後就可以選擇隱藏選手了。



▶這就是隱藏選手全體到齊的畫面。



62 SPG

Virtual Gallop 騎士道～南井克己～

騎手道

1996年12月27日

SUN SOFT

￥6300

對應記憶卡(記憶單位1)



騎手道這款遊戲最大的特色，就是請來了曾經活躍在各大比賽的知名選手南井克己來負責監製的工作。在這款遊戲當中，玩家將扮演著騎師的身份，以贏得各項比賽為最終的目的，而且也少不了培養馬匹的過程，所以在進行配種的時候可是要好好地先行研究一番才行。遊戲另外收錄了幾段實攝影片，更有著為初學者所設計的專用模式，可在比賽的部分有點粗糙。





63 SPG

NHLパワープレイ'96

NHL冰上曲棍球'96

1997年1月10日

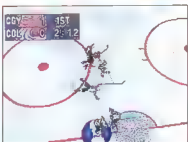
VIRGIN INC.

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



這一款由Virgin公司所發售的遊戲，乃是獲得了NHL正式認可，所以所有的選手都是以實際真名登場的。這款遊戲的畫面全部都是以Polygon 來表現，而且有著平順無比的動作，玩家可以充份地體驗到冰上曲棍球的快感。至於遊戲另外還有著英文的實況語音轉播，也可以自由地變換視角且看到精彩的鏡頭重播，最重要的是透過多人連接器，最多可以六人同時進行遊戲。





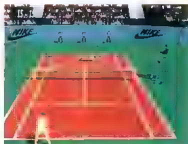
サンプラス エクストリームテニス

山普拉斯網球

1997年1月10日
VIRGIN INC.
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



在這裏同樣由Virgin公司所推出的網球遊戲當中，是經過溫布敦冠軍得主山普拉斯所公認的作品，而且本人也會在遊戲裡頭亮相。由於人物的動作都是按照實際選手的動作來製作，所以有著十分寫實的表現。遊戲提供了多種遊戲模式讓玩家遊玩，其中在錦標賽模式當中，會隨著遊戲的進行慢慢增加可以使用的選手與球場，遊戲更有著高達八種不同的視點可以切換。





F-1チーム運營シミュレーション

F1經營學

1997年1月17日
日本椰子
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



F1經營學這款遊戲的最大賣點所在，就是有著日本代表選手片山右京與'96年冠軍得主迪愛希爾等人的登場亮相吧！遊戲與一般F1賽車遊戲最大的不同，在於玩家扮演的不再是選手本身，而是以一個車隊擁有者身份的經營角度來遊玩。透過這款遊戲的設計，玩家將會體會到車主的工作範圍之廣，並且還必須在有限的預算之下進行車體設計，再再都是嚴重的挑戰。



66 SPG



トリプルプレイベースボール

超強大聯盟



1997年1月17日
EAV
￥5800
對應記憶卡(記憶單位5)

超強大聯盟是一款從個人電腦上面移植過來的ＳＰＧ作品，其最大的特色不但是以美國大聯盟的題材為主，而且所有相關的資料都是以實際真名登場。在傑出的３Ｄ繪圖技術的輔助之下，一座座球場活生生地呈現在玩家的面前，並且提供了多種不同的視角可以切換。遊戲有著全程英文語音的轉播，而且相當容易可以打到球，所以成就感還來得比其他同類的遊戲還要高。



67 SPG



WWF In Your House

WWF家庭摔角



1997年2月21日
阿克雷姆
￥5800
可同畫面對戰

相當受到美國人瘋狂不已的ＷＷＦ摔角，現在又在ＰＳ主機上面推出了最新的相關作品。選手全部以實際存在的人物登場是最大的賣點所在，不過這一款遊戲最大的特點，反而是更加地強調必殺技與各種動作的使用，所以玩家們玩起來就會有遊玩格鬥遊戲的錯覺。系統一掃過去複雜無比的設計，只要很短的時間就可以上手，只是整體的聲光效果應該可以製作得更好才是。





Love Game'S わいわいテニス

愛情網球

1997年2月21日

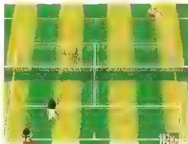
Tears

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



這是一款極爲單純的運動遊戲，不需要用到太大的腦筋。如果說以運動軟體來排名的話，它應該可以排到前三名沒問題，因爲它眞的很簡單。如果你是個運動白痴的話，它也難不倒你，統稱來說它只要站定位置，按下按鈕，就可以了，而自就算到後面，對手也不會很強，所以如果你是個ＳＰＧ運動初學者的話，這一款軟體絕對是你進入運動世界中最方便的試金石。





3Dベースボール ザ メジャー

3D大聯盟

1997年2月28日

BMG JAPAN

￥5800

對應記憶卡(記憶單位2)



這款由ＢＭＧ公司所發售的３Ｄ大聯盟，其遊戲最大的特點就是有著超過７００名以上的大聯盟選手，並且全部以實攝影像登場。由於遊戲使用了動作截取與捕捉的技術，所以選手的動作都相當完美地再度呈現出來，而且描繪得更是非常細緻。３Ｄ大聯盟一共有五種不同的視角可供選擇，遊戲的操作簡單容易上手，不過可惜投球的時候沒有高低差的設定。



70 SPG

NBA JAMエクストリーム

NBA籃球賽2

1997年2月28日

阿克雷姆

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1～15)

雖然同樣是由阿克雷姆公司所推出的遊戲，但是這款ＮＢＡ籃球賽２的最大特色，就是無論是背景或是選手本身，都改用Polygon 的方式來呈現在玩家的眼前，所以魄力感更是十足。遊戲當然還是少不了ＮＢＡ實際的選手登場亮相，並且把系列作品裡頭的獨特動作也包含了進來。遊戲在灌籃動作的設計部分最是精彩萬分，可以體會到其他同類遊■所無法帶來的樂■。



ULTRA 1 TECH 變成「大頭」

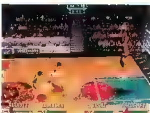
什麼！選手的頭竟然■大了!?在密■輸入畫面最後出現的「ＢＩＧ　ＨＥＡＤ？」回答選擇「ＹＥＳ」的話，選手的頭就會變大。但是會■成大頭的選手僅限於使用這項密技的選手而已。



▶頭變得好大，雖然運球時看起來迫力十足，但是能力卻沒什麼變化。

ULTRA 2 TECH 用隱藏隊伍來進行遊戲

首先，在密■輸入畫面中，輸入「ＪＢＰ」，接著月份輸入畫面中輸入「ＭＡＹ」，日期輸入「17」，這樣子一來，在隊伍選擇畫面中有全體選手都一副快樂神情的「ＳＭＩＬＥＹ」隊，還有４支全明星隊及３支新人隊伍。此外隱藏隊伍的隊名都是以■色來顯示，所以放心選擇吧！



▲輸入「ＪＢＰ」，月份和日期則分別輸入「ＭＡＹ」和「17」。

ULTRA TECH 隨機亂數選擇

使用這項技巧就可以自動選擇所使用的隊伍，在隊伍選擇畫面中，按住方向鈕上鈕，再按R1。這樣子一來，球隊選擇時的游標就會自行移動，然後自動選擇球隊來進行遊戲，就不用再傷腦筋來自己選球隊了。



▶在這個畫面中輸入指令後，就可以自動選擇隊伍了。



71 SPG

NBA LIVE'97

火熱NBA'97

1997年2月28日

EAV

￥5800

對應記憶卡(記憶單位5)



一年推出一款專門運動項目的遊戲，已經成為了ＥＡＶ公司的特色之一，這一款火熱ＮＢＡ '97就是籃球迷們最好的消息。在這款遊戲當中，整個畫面的貼圖技術有著長遠的進步，而且球員的每個動作都更加地逼真無比。遊戲一共有八種不同的視角可以自由切換，在一些高難度的灌籃與傳球的操作上面也來得比前作簡單，可惜遊戲的按鈕太多，必須要習慣才行。





Space JAM(スペースジャム)

怪物奇兵

1997年2月28日
阿克雷姆
¥5800
可同畫面對戰



一樣由阿克雷姆公司所製作的這一款籃球遊戲，乃是改編自同名電影而來。玩家將會以宇宙怪物爲對手，並且與著名的卡通人物並肩作戰。與電影一樣，喬丹的加入可以說是遊戲的最大重點所在，玩家並可以實現3對3的夢想，而且在遊戲的空檔更是安排了許多有趣的迷你遊戲。可惜遊戲的角色動作過於粗糙且不易掌握，由於沒有犯規與缺乏策略性，使得比賽顯得單乏味的。



金手指

找裝備的時間不滅
80086BC0　003C

敵方分數零
80078A48　0000

１Ｐ分數高
80078A44　005A

73
SPG



BIG CHALLENGE GOLF

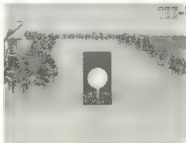
挑戰杯高球賽

1997年3月14日
巴普
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1～4)



總評
★★★

挑戰杯高球賽與其它高爾夫球遊戲最大的不同，在於遊戲的設計方向有著明顯的差異，並且是以Polygon 的方式忠實重現了東京讀賣盃大賽之賽程。由於遊戲相當強調揮桿的姿勢，所以玩家必須要精細地設定站立的位置或是腳部的寬度才可以，操作上面就複雜許多。玩家記得要好好地參考遊戲所提供的各項情報，來決定自己的戰略與作法，相當適合高爾夫球高手來遊玩。



74
SPG



フィッシング甲子園 II

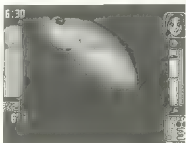
釣魚甲子園 II

1997年3月14日
國王唱片
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



總評
★★★

每年夏天都會在大阪電視台放映的釣魚甲子園，終於在ＰＳ主機上面與玩家們見面了。在這一款最新的作品當中，玩家可以從２７位高中生裡頭選出３人，以便進行高達４種項目的競技比賽。玩家必須要在各地參加的釣魚比賽當中獲得冠軍，而且勝利的條件都是完全不一樣的。遊戲還有為了初學者所特別設計的解說模式，不過操作技巧可是要多多練習才行。



ULTRA TECH 舞台選擇

介紹一項密技，即使無法獲勝也可以選擇喜歡的舞台。

從最初開始進行遊戲，在名字輸入畫面中，輸入「すぺしゃる」，如果想玩舞台 2 ，就在後面接上中文數字一，第三舞台則輸入二，以此類推，最後在結尾處輸入（゛）。這樣子一來，就可以選擇自己所喜歡的舞台來進行遊戲，不用爲了贏不了而傷腦筋了！



◀遊戲中有各種魚，而且外型或動作都真實再現。



75 SPG

美國巡迴賽'97

1997年3月20日

EAV

￥5800

對應記憶卡(記憶單位2)



總評 ★★★

由於前作深獲玩家的好評不斷，所以ＥＡＶ公司今年就又再度推出了美國巡迴賽 '97這款最新的續作，遊戲同樣是經過了ＰＧＡ所公認的作品。這款遊戲提供了多種遊戲模式讓玩家自由選擇，在球場方面則是採用了相當知名的兩座球場，在傑出的Polygon 畫面的演出之下，玩家有獲最好的視覺享受。遊戲還有著實況轉播的解說，只是資料讀取的速度能夠再快一點就好了。



76 SPG



プレイスタジアム2

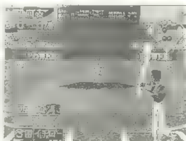
立體職棒2

1997年4月11日
■布雷斯特
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1～4)

總評



這是■布雷斯特公司在立體■棒獲得玩家的肯定之後，再度推出的一款最新續作遊戲。雖然所有的選手與畫面還是一樣用Polygon 的方式來繪製而成，不過整體的效果卻有著長足的進步。以眞實的資料登場是遊戲的賣點之一，而且每位選手獨特的動作演出也都忠實地再度呈現出來，透過監督模式更是有種實地在觀看球賽的感覺，不過遊戲的音效卻有待再好好改進。



77 SPG



StreetGames'97

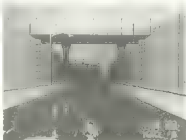
街道熱戰'97

1997年4月11日
SCE
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1～3)

總評



由ＳＣＥ公司所發行的這一款ＳＰＧ遊戲，乃是從海外移植過來的作品，因此帶著濃厚的美式風格。遊戲的競賽內容也不同於一般的ＳＰＧ遊戲，玩家將可以真正地體會到滑板、溜冰鞋、越野單車與雪橇等四種以跑道爲主的運動，除了要以最快的速度來取勝之外，適時地施展出各式各樣的花樣也是獲勝的不二法門，不過整體的聲光效果能夠再好一點就更棒了。



78
SPG



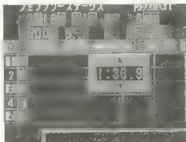
パワーステークス(POWER STAKES)

跑馬王

1997年4月11日
AOUES
¥5800

總評


史克威爾公司除了以RPG與SLG作品聞名於世之外，如今也開始跨足到SPG遊戲的領域來了，這款跑馬王就是第一款最佳的代表作品。不同於其他的賽馬遊戲，這款作品完全以預測賽馬結果爲遊戲的重點所在，並且也搜集了96年年底爲止的完整相關資料。玩家還可以再自行設定資料，享受到獨創模式的樂趣，當然更是少不了精彩的實況語音轉播。



79
SPG



アクチャーゴルフ(actua GOLF)

擬眞高爾夫

1997年4月11日
那克沙特
¥5800
■應記憶卡(記憶單位1～5)

總評


在這一款由那克沙特公司所製作的擬眞高爾夫■中，無論是場地本身的設計、選手的動作、鳥■的■音與■衆的歡呼，玩家將會有機會享受到最爲逼眞的聲光效果。在遊戲提供的兩個場地裡頭，一共可以進行高達八種不同的遊戲模式，並且還可以看到■種實況的畫面演出。實況語■轉播的部分更是特別，可以自由設定日語或是英語發音，不過要是讀■的時間再短一點就好了。





キャロムショット ザ．3Dビリヤード

瘋狂撞球

1997年4月25日
AGNEDA
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

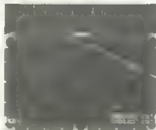


這是在ＰＳ主機上面出現的第一款以Polygon 製作而成的撞球遊戲，其風格採用正統的撞球方式，不過卻也充滿了成人色彩在裡頭。這款遊戲的動作相當流暢，並且可以自由地切換視點，使得玩家有如在遊玩實際撞球的擬實感受。瘋狂撞球一共有八種不同的遊戲模式，其中當然少不了故事模式的設計，畫面上傳出的音效演出，無論是否爲撞球高手都可以樂在其中。



ULTAR TECH 隱藏角色登場

在標題畫面中，依序輸入上、△、左、右、□、○、下、×，這樣子一來在口袋遊戲模式中的ＣＯＭ　ＳＥＬＥＣＴ畫面裡，就會增加故事模式中的頭目貝爾納多和隱藏頭目阿斯提卡星人，以及玩家角色理察三名隱藏角色，此外隱藏角色所對應的舞台，也可以在１ＰＶＳ２Ｐ模式中再次選擇。



◀可以使用故事模式中的頭目羅！

ULTAR TECH 觀賞結局畫面

在標題畫面中，按10次ＳＥＬＥＣＴ鈕後，依序輸入下、上、□、L1、R2這樣子一來，就可以看到通過獨創模式後才能看得到的結局畫面，以及工作人員介紹的畫面。各位玩家就不用等到辛辛苦苦過關以後了，隨時都能能看到美麗的結局畫面。



◀各個角色的畫像會和工作人員介紹的文字一起顯示出來。

81
SPG



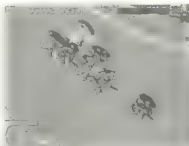
ステークスウィナー2 最強馬傳說

凱旋門馬賽 2

1997年5月9日
SAURUS
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1～15)

總評


在前作大受玩家的歡迎與好評之後，Saurus公司再度推出了這一款同樣移植自大型電玩的凱旋門馬賽 2。在這一款遊戲裡頭，一共提供了國內與海外兩種不同的大型電玩模式，另外當然也少不了有配種生產的原創模式，前作的遊戲資料也能夠延用到新作當中。遊戲的賣點在於賽馬比賽的精彩過程，不過與大型電玩相較之下，賽馬的體型實在是小了一號，導致魄力減少了許多。



82
SPG



甲子園V

甲子園V

1997年5月16日
魔法
¥5800
對應記憶卡(記憶單位2)

總評


繼ＳＦＣ版本之後，魔法株式會社接著在ＰＳ主機上面推出了甲子園Ｖ這款全新的作品。遊戲收集了日本全國４０８９間高中學校的資料，而且在細部的設定上面也很豐富，特別是在訓練的過程當中，可以矯正投手的姿勢，還能夠在比賽裡頭配合投球的時機來揮棒與選擇球路。甲子園Ｖ有著相當不錯的聲光效果，其中也是少不了實況的語音轉播，值得喜愛棒球遊戲的玩家一玩。



83

SPG



NHL Power Rink'97

NHL冰上曲棍球'97

1997年5月30日

SCE

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



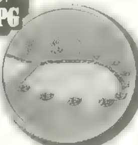
★★
★★

繼籃球遊戲之後，ＳＣＥ公司接著也推出了以冰上曲棍球爲主題的ＳＰＧ遊戲，並且取得了ＮＨＬ所屬的職業比賽資料，所以玩家遊玩起來是過癮無比。遊戲的聲光效果有著出乎意料之外的出色演出，更別說將所有選手的動作忠實地重現出來，並且也加入了場中亂鬥的場面設計。這款遊戲的另外一項特色，在於沒有犯規的設計，所以玩家可以盡情地樂在其中。



84

SPG



日本プロゴルフ協會監修 ダブルイーグル

雙鷹高爾夫

1997年5月30日

SUN SOFT

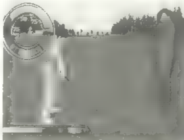
￥6800

對應記憶卡(記憶單位2)



★★
★

在太陽電子公司所製作的這一款雙鷹高爾夫裡頭，特別請來了有名的高爾夫球解說家杉本英世來擔任遊戲的解說工作。玩家可以從ＰＧＡ團體錦標賽當中，選擇出不同的大會比賽來參加，以便爭取ＰＧＡ錦標賽的最後冠軍。除此之外，遊戲也提供了多種模式讓玩家自由選擇。由於遊戲收錄的球場都是赫赫有名的，所以玩家不用出門就可以在家中體驗到一流球場的臨場感受。



85
SPG



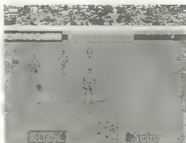
ワールドサッカーウイニングイレブン'97

實況足球'97

1997年6月5日
柯拿米
¥5800
對應記憶卡(記憶單位6)



這款由柯拿米公司所推出的實況足球'97，乃是這個系列的最新作品之一，並且還請來了某所大學的足球隊提供不少製作上面的寶貴意見，使得遊戲遊玩起來更具有真實的感覺。這款遊戲是以世界為舞台，一共有高達32個國家的隊伍可以進行同場競技，豐富的遊戲模式設計更是使得可玩性提高了不少。不過遊戲由於是承襲前作而來，所以如果能在選手編輯上面再加強就更好了。



86
SPG



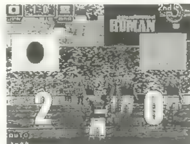
FIFAサッカー97

FIFA足球'97

1997年6月20日
EAV
¥5800
對應記憶卡(記憶單位2～15)



FIFA足球'97是EAV公司最新推出的SPG作品，其遊戲的特色在於忠實完整地收錄了世界知名球隊的資料，並且總共有高達4200人以上的選手會在遊戲裡頭亮相。這款遊戲的最大賣點所在，在於可以最多八人同時下場遊玩，而且遊戲的操作性設計得相當不錯，球員本身的動作演出更是令人印象深刻，可惜的是在足球滾動的處理方面有些失真。





87

SPG

デジカルリーグ(DIGICALLEAGUE)

全方位職棒聯盟

1997年6月20日

AQUES

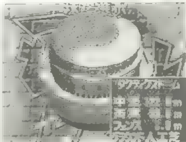
¥5800

對應記憶卡(記憶單位1～4)



★★
★★

全方位職棒聯盟是由史克威爾子公司所推出的第一款棒球作品，遊戲最大的特色在於卡通化的人物演出，以及球場周圍遊戲的廣告看板。這款遊戲的系統與柯拿米公司的實況野球頗爲接近，所以玩家遊玩起來可以說是備感親切，並且相當適合初學者來遊玩。比較可惜的地方，是遊戲的進行步調實在是太慢了一點，而且聲光效果的演出應該可以有更好的表現才是。





88

SPG

フォーメーションサッカー'97～
The road to France

究極足球'97

1997年6月27日

休曼

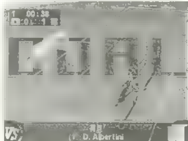
¥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



★★
★★

休曼公司還一款頗受玩家歡迎的足球遊戲又回來了，這款遊戲最大的特色就是以法國世界盃比賽爲舞台，並且有著完整的球隊與球員資料。每位選手特有的攻擊模式與演出的動作，都被眞實地重現在玩家的眼前，這款遊戲進行起來也是十分地順暢無比。雖然操作的選手可以自動地變換，不過有時候卻會因爲切換的反應過於緩慢，反而讓對手有趁機切入的遺憾。





89 SPG

TOTAL NBA'97

擬眞NBA'97

1997年6月27日
SCE
￥4800
對應記憶卡(記憶單位1～3)



ＳＣＥ公司的擬眞ＮＢＡ又回來了，而且這次收錄的資料都是'97最新的情況喔！與前作比較起來，這回遊戲的聲光效果讓玩家體會到天壤之別的感受，無論是球場本身的設計或是球員的演出動作，既使是從來不玩籃球遊戲的玩家也可以玩得不可自拔。遊戲的操作方式還是簡單且容易上手，一些花式動作的視覺演出滿點，不過電腦射籃成功的機率有點高得離譜。





90 SPG

みんなのGOLF

大衆高爾夫

1997年7月17日
SCE
￥4800
對應記憶卡(記憶單位3)



這款大衆高爾夫是ＳＣＥ公司首度嘗試高爾夫球的作品，其登場的人物採用了卡通的外型是最大的特色之一。大衆高爾夫在聲光效果的演出上面，實在是表現得一板一眼且可圈可點，而且透過不同的遊戲模式，程度各異的玩家都可以獲得十足的樂趣。遊戲的操作性與靈敏度都很棒，場地當中還有各式各樣的關卡等待著玩家去突破，非常適合全家大小一起來遊玩。



VERSUS GAME

格鬥遊戲的始祖～快打旋風的出現，為大街小巷的玩家，樹立了另一個偶像，如昇龍拳、波動拳的喊叫聲，在當時的小孩口中都是不絕於口的，而現今的３Ｄ格鬥，以重視聲光效果為主，卻也打出了另一個格鬥領域。



1 VS

鬥神傳

鬥神傳

1995年1月1日
達卡拉
¥5800



總 評
★★★★★

要是說到PS主機推出初期最具有推廣功勞的遊戲，那就絕對非鬥神傳莫屬了。在這一款由達卡拉公司所製作的格鬥遊戲當中，將PS主機處理3D畫面強大的特色完全表達了出來，尤其是舞台背景的處理方面更是在水準之上。遊戲人物本身個個都具有獨特的風格，必殺技的演出更是招招精彩，特別是一鈕必殺技的設計，使得不懂格鬥遊戲的玩家也可以盡情享受格鬥的樂趣。

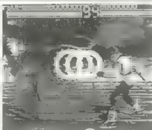


ULTRA TECH ガイア、ショウ所使用的指令

在標題文字往中央集中處，以1P控制器輸入下、右下、右加弱斬，假若出現「FIGHT」的聲音，文字也變色的話就成功了。接著若把1P游標移在エイジ上，馬上決定，就能使用ガイア。而ショウ呢，則是在輸入使用ガイア的指令，在示範畫面過後，再次於標題文字往中央聚集之際用2P控制器按右、下、右下加弱斬。假若再出現聲音、文字顏色改變的話就成功了。一邊把游標移到カイン再一邊按下決定就能使用ショウ。這此技巧不能在選項畫面過後輸入。而ガイア和ショウ的必殺技指令如表中所示。

ULTRA TECH 消除暫停訊息

按下暫停之後，再一邊按1P的□、△、×、○再一邊按著選擇鈕。如此一來，按第一次時暫停訊息會消失，第二次時分數顯示會消失。



◀使用光環攻擊對手，能用速度很快的強攻擊。

ULTRA TECH 視點能自由變換

在選項設定畫面，把L、R鈕設定爲「NOT USE」，再把カメラ設定爲「YOUR SELF」。如此視點便能自由操作的「33」操控模式也能選擇。而在暫停訊息消失的狀態之下，再按選擇鈕則能改變鏡頭的遠近。

ULTRA TECH 使角色變小

利用此項能自由變換視點的秘技，可以在戰鬥中隨意變換視點。首先選擇二人對戰模式，讓其中一方角色移到舞台邊緣並面對舞台。再把另一方的角色，移到距離站在舞台邊緣，約三分之一長度的地方。利用L1、R1鈕可以使鏡頭左右回轉，並將畫面固定在舞台中央附近那名角色的背後。稍稍地把舞台另一端的角色往右移，使其並列在移動直線之上。同樣用L2、R2鈕可以使鏡頭上下移動，使其變成斜下往下俯視。在上下移動時，可看到在舞台另一端角色身體變小。在此狀態下，如果使舞台另一端的角色往下掉，角色就會變成如小玩偶一般。不過，在カイン、エイジ、ガイア等角色的舞台不能用。

ULTRA TECH 開始就能用「ゴウキ」

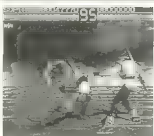
選擇「MOVIE BATTLE」以外的模式開始遊戲，在角色選擇畫面上快速地輸入上、R1、下、L2、右、L1、左、R2則出現ゴウキ及シルエット兩個角色。如此一來，不要按方向鍵來決定角色，就能在一開始使用ゴウキ了。



◀飛跳後的攻擊，具有十足的迫力。

ULTRA TECH 巨大螢幕

在カイン舞台而且能看到舞台中的巨大螢幕的時候，按暫停鈕就會出現「しばらくお待ちなさい」請稍等的字。



◀由於使用符會發出「雷電…」的聲音，所以對手能事先防禦……。



鐵拳

鐵拳

1995年3月31日
拿姆科
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



總評 ★★★★★

拿姆科公司'94年在大型電玩所推出的第一款格鬥遊戲——鐵拳，以最快的速度被移植到了PS主機上面，而且深受所有格鬥玩家的好評。這款遊戲的特色之一就是精彩的過場動畫，遊戲在進行讀取的時候甚至還可以玩小蜜蜂遊戲呢！除此之外，鐵拳的聲光效果十足，特別是人物的招式演出相當逼真，並且還有著隱藏角色的設計，所以非常值得一玩再玩。



ULTRA TECH 能夠使用中頭目

首先，即使接關也無所謂，將遊戲先破關一次，這樣子一來，就可以使用之前打倒的中頭目來進行遊戲了。如果把這個記錄存檔起來，那麼可在取出記錄後就可以直接使用中頭目了。



◀對手起身時，使用強力必殺技是非常有效的戰鬥。

ULTRA TECH 以文字來選擇人物

在標題畫面中，一邊同時按住L1、L2、R1、R2，再按下START鈕，這樣子一來，在選擇角色的畫面中，就會變成只能以名字來選擇角色。



◀只能看文字選擇角色，那多無聊！不過試試看也好。

ULTRA TECH 從一開始就使用雙重戰士

首先，一邊按住2P的L1、上、×、△後再打開電源，每個按鈕必須持續按住。直到「ギャラガ」開始爲止。這樣子一來，從一開始就可以使用雙重戰士來進行遊戲，但是即使通過全部8個舞台，還是不能使用惡魔一八來進行遊戲。

ULTRA TECH 能夠使用平八

使用中頭目以外的角色在不接關的情況下破關，接下來就可以使用平八來進行遊戲了，如果記錄下來，那麼下次就可以直接使用平八了。



◀如果不喜歡中段攻擊，在站立姿勢之後使用衝刺投擲技。

金手指

21 「800A2A18 FFFF」
所有人物使用可能
22 「800A2A1A 00FF」
所有人物使用可能（※1）
23 「800CF6B6 008C」
1P無敵
24 「800CF6B6 0000」
1P回合開始之後就倒下
25 「800D08BE 008C」
2P無敵
26 「800D08BE 0000」
2P回合開始之後就倒下

※1：平八只能選擇穿著破小禮服的髮型

1P體力不減
801F2140 005A
801F2276 00D8
801F0790 00D8

3 VS

ストリートファイターリアルバトル　オン　フィルム

快打旋風眞人版



總評 ★★★

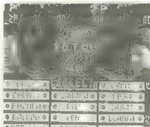
1995年8月11日
卡普空
¥ 5800
對應記憶卡(記憶單位1)



因爲遊戲實在是太受到全球電玩迷們的歡迎了，所以卡普空公司這款快打旋風就有了電影版本的出現，而這一款在次世代主機所販售的快打旋風眞人版，就是根據電影裡頭的眞人角色爲藍本，所再度重新製作出來的格鬥遊戲。透過遊戲當中的電影模式，玩家將會扮演著凱爾來進行逮捕新將的任務，除此之外還有三種不同的遊戲模式，可惜的是人物動作的表現仍顯得有些僵硬。

ULTRA TECH　一開始就能使用ゴウキ

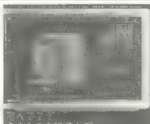
選擇MOVIE　BATTLE以外的模式，再開始遊戲。在角色選擇畫面上，依序輸入上、R1、下、L2、右、L1、左、R2，ゴウキ的黑色影像畫面就會出現。此時，不用按方向鈕決定角色，也能在一開始時使用ゴウキ。



◀選擇喜歡用的角色專注於切磋武藝的VS模式。

ULTRA TECH　音樂剪輯

連接記憶卡，即可進入戰鬥展示畫面。然後，再選擇支援，就會增加音樂剪輯此項目。對游標移至O上，CMAGE&ASUKA的音樂剪輯就會開始了。



◀在電影模式中必須在限定時間打敗派森將軍！

4 VS



ZERO DIVIDE

金屬格鬥

1995年8月25日
ZOOM
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)





近未來的世界已經完全進入了電子通訊時代，整個社會形成了所謂的網路空間，而不明的陰謀組織們還送出去一款遊戲，如果不在時限之內打倒敵人的話，國家機密的資料就會全部被公開。一般的格鬥遊戲都是以人作為主角，因此這一款由Zoom公司所製作的金屬格鬥就顯得相當地特別。這款遊戲的機器人角色繪製得相當不錯，不過背景要是能夠再加強一些就更好了。

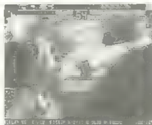
ULTRA TECH 能夠使用XTAL



◀2P的顏色看來差異頗大，夠教令人察覺很厲害。

首先將難易度設定成NURMAL以上，再選擇PLAYER，然後在沒有接關的情況下一直進行遊戲到和XTAL對戰為止。接下來，只要打敗XTAL之後，在角色選擇畫面中就會增加XTAL可供使用了。

ULTRA TECH 能夠使用NECO



◀可自由觀看瞬間的畫面，這是上方視點畫面。

首先，必須成為可以使用ZULL和XTAL兩人的狀態，然後選擇單人模式後，再用各個角色分別破關，不管難易度及接關次數，只要能夠破關就可以了。這樣子一來，在全體角色都破關之後，角色選擇畫面裡就會增加NECO可供選擇使用。

ULTRA TECH 觀戰模式

2P也連接上搖桿後，再一邊按住1P的L1、L2、R1、R2和下，然後再選擇對戰模式後開始進行遊戲。這樣子一來，不管是1P還是2P都會變成自動操作，由電腦來控制兩方的對戰，僅限當對戰一結束之後，就會回到平常的操作狀態之下。

ULTRA TECH 附贈的STG模式

首先將2P也連接上搖桿，接下來起動遊戲，在ZOOM的商標消失之前持續按住2P的START和SELECT鈕不放，如此一來，畫面就會切換變成附贈的STG「Tiny PHALANX」射擊遊戲的畫面，而自機的操作則是以2P搖桿來操作。



◀如果讓登場角色停在空中，感覺更過癮！

ULTRA TECH 在獎金遊戲中無敵

首先，把2P的搖桿連接起來，再按住2P的SELECT和START鈕不放後開始進行遊戲，然後進入獎金遊戲的標題畫面，接著把游標移至CONFIGURATON，再按著O鈕不要放開，再將游標移至SPEED項目上，同時按下2P的左上、R2、L2、△，之後再進行獎金遊戲時自機就會呈現無敵狀態。



◀決定勝負後記錄，並回到重播選擇畫面。

ULTRA TECH 舞台選擇

總共進行遊戲的時間超過30小時以上，或者是計時戰鬥的排行榜在4秒以內，只要滿足其中之一項條件，在對戰模式選擇角色的畫面中就會顯示舞台的編號，在決定好要使用的角色之後，再按方向鈕上下來決定喜歡的舞台編號，如此一來，便可以選擇自己喜歡的舞台了耶！



◀以滾動視點或玩家視點來雖然很棒，但似乎不容易操作。



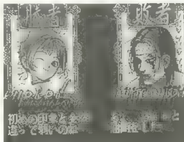
豪血寺一族2 ちょっとだけ最強傳說

豪血寺一族2

1995年10月20日
亞特拉斯
￥5800
可同畫面對戰


總評
★★
★★

在大型電玩版本廣受玩家的歡迎之後，亞特拉斯公司就接著把這一款豪血寺一族給搬上了ＰＳ主機。在遊戲當中除了前作出現的八人之外，這回還增加了五名新人在裡頭，而且最具特點的變身設計仍然存在。ＰＳ版本的聲光效果演出，一點都不會輸給原版太多，除了原來為了爭奪龍頭寶座的故事模式之外，遊戲還增加了練習模式在裡頭，以便用來提升玩家的功力。



ULTRA TECH 用暫停來集氣攻擊

首先，在遊戲開始、對戰模式、團隊戰鬥三種之中，任意選擇其中之一來進行遊戲。接下來選擇會使用集氣技的角色，然後在戰鬥中不管任何時間，按下暫停、再按鈕集氣，之後解除暫停後再完成集氣技的輸入動作，如此一來，就可以快速地使出集氣系的技巧了。



◀用這種秘技來集氣是很不錯，可是有點違規嫌疑……

ULTRA TECH チャック登場

首先，選擇選擇團隊戰鬥模式後，開始進行遊戲，接下來在角色選擇畫面中，依序輸入左、右、下、上、下、左、右、左、上。如此一來，隱藏角色チャック就可以使用了，而２Ｐ如果也要使用的話，只要接上２Ｐ的搖桿後，再輸入同樣的指令就可以了。



◀格鬥對戰遊戲中，最受歡迎的秘技就是叫出隱藏角色了。

ULTRA TECH 立即使出一發奧義

遊戲開始後，任意選擇一種模式之後開始進行遊戲，然後使角色的忍耐計量表成為全滿的狀態，也就是隨時可以使出一發奧義的狀態，這個時候同時按下L1和R1鈕就可以立即使出一發奧義。



◀與其等待量表滿，不如用秘技給對手奧義的猛擊！

金手指

1 P體力不滅

801F2140 005A

801F2276 00D8

801F0790 00D8



ストリートファイターZERO

快打旋風ZERO

1995年12月22日

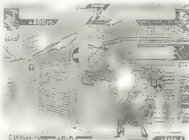
卡普空

¥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



一款遊戲作品通常都是接續著前作的故事往下發展，但是卡普空公司的這一款快打旋風Zero卻是最佳的反續集遊戲。這款遊戲的背景設定在1代之前，遊戲裡頭的許多角色都是玩家所熟悉萬分的，不過也有一些新進的角色加入這個格鬥行列。或許有的玩家一時之間還無法接受這種充滿卡通味道的畫風，但是等到上手之後就可以察覺到其獨特的魅力所在。



ULTRA TECH 豪鬼的挑戰

首先，設定遊戲爲大型電玩模式，並且將難度調整在5以上，角色選擇畫面時，1P和2P玩家都分別只能用原本設定的顏色服裝來應戰。接著在無接關的情況下連勝7人，並且要有10次以上的SUPER COMBO FINISH，如果滿足這些條件後，就會出現豪鬼來向玩家挑戰了。

ULTRA TECH 選擇勝利台詞

當對戰獲勝後，畫面正在顯示分數時，持續按住任意方向△和□、□和×、×和○、○和△其中任何一組，這樣子一來，隨著按鈕組合的不同變化，總共可以聽到16種不同的勝利台詞。



◀當練習中段攻擊，則離練成連續技的道路就不遠了。

ULTRA TECH 「丹」的挑戰

在遊戲當中對戰CPU時獲勝，並且利用控制勝利台詞的秘技，連續5次說出同一句勝利台詞，這樣子一來，只要都不接關的話，就會出現「丹」來挑戰了。



◀超級連續技量表經過一定時間後，會自動回復到等級3。

金手指

1P體力計量表不會減少

8018720C 0090

連續技等級計量表不會減少

8018727E 0090

能在空中使出必殺技

801871F2 0000

[illegible]	左、左、下、下、左、下、下+同時按□△…1P顏色
	時按○×…2P顏色
	右、右、下、下、右、下、下+同時按□△…1P顏色
	時按○×…2P顏色
[illegible]	依序輸入△、□、×、○、△…1P顏色
	依序輸入△、□、×、○、△…2P顏色
[illegible]	左、左、左、下、下、下+同時按□△…1P顏色
	同時按○×…2P顏色
	右、右、右、下、下、下+同時按□△…1P顏色
	時按○×…2P顏色



鬥神傳2

鬥神傳 2



1995年12月29日
達卡拉
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

繼前一款鬥神傳出乎意料地大獲成功之後，達卡拉公司再接再勵地推出了這一款鬥神傳 2 。在這一次的作品當中，遊戲承襲著前作的所有特色而來，角色的數目也增加了三人，而且在整體的聲光效果表現的方面更上一層樓。除此之外，遊戲最大的特色就是加入了全功能驅動量表，當這個量表達到滿點的時候，玩家就可以施展出究極奧技來逆轉這個情勢。



ULTRA TECH 烏拉努斯・瑪斯塔使用方法

首先，通過等級4以上的個人模式後，再重新開始遊戲，如此一來，在角色選擇畫面中就會增加烏拉努斯和瑪斯塔一兩名角色，選擇時只要將游標對準到要使用的角色身上，再按下選擇鈕來決定就可以了。

ULTRA TECH 修・法利米恩的使用方法

首先，通過等級4以上的個人模式而這樣子一來，遊戲變成可以使用烏拉努斯以及瑪斯塔狀態了；接著再一次通過等級5以上的個人模式，這時候就兩次破關有沒有利用接關都沒關係；接下來再重新開始進行遊戲之時，在角色選擇畫面上會增加修以及法利米恩兩名角色，然後在按下選擇鈕使游標移動的速度變慢之後，再決定自己使用的角色。



◀差一點就要跌到場外了，真不知該用什麼技法才好。



8 VS

美少女戦士セーラームーンSupers 真主役爭奪戰

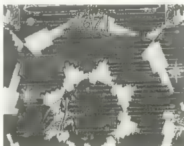
美少女戰士 S2



總評
★★★

1996年3月8日
文基園
¥5800
可2人對戰

美少女戰士可以說是近年來最爲成功的動畫影片之一，所以以此爲題材的遊戲就紛紛地陸續出爐，繼SFC版本之後，Angel 公司接著就在PS主機上面推出了這一款美少女戰士SS。這款遊戲除了有漂亮的開場動畫之外，更加入了一些全新的角色進來，由於採用了動態追蹤的技術，所以人物的動作都相當地柔和。不過使出必殺技之前的空檔太大，而且按鈕的反應實在很糟糕。





9 VS

あすか120%スペシャルBURNING Fest.

美少女格鬥

1996年3月29日
FAMILY SOFT
￥5800
■憶記憶卡(記憶單位1)



總評 ★★★★

這一■由家庭軟體公司所推出的■少女格鬥，先前就在日本個人電腦上面造成不小的轟動，如今也跟著在PS主機上面與玩家們見面了。這一款遊戲最大的■點，就是有10位相當漂亮的美少女會一起同場競技，除了保有遊戲原來的特點之外，PS版本還追加了不少新的必殺技在裡頭，而且指令輸入簡單且平衡感很好。不過■戲讀取時間實在太長，破■的內容居然只有一個版本。



ULTRA TECH 隱藏角色登場

■易度2以上，在不接關的情況下通過故事模式，如此一來，隱藏角色「忍」就會登場挑戰。此外，不管有沒有打敗忍，只■使用全■的角色分別通過故事，也不用管是否接過■或者是難易度的高低，只要完成以上條件，在故事模式以外的角色選擇畫面，只要按下R1鈕就可以選擇隱藏角色「忍」來進行遊戲了。



◀隱藏角色終於登場，哇！好可愛哨！

ULTRA TECH 顯示擊中的判定

首先，在標題畫面中顯示「ずたーとおしてねっ」字樣時，順序輸入上、上、下、下、左、右、左、右、○、×接下來，以任意模式進行遊戲，在對戰中按下L1鈕，如此一來，就會有一個小傢伙顯示必■技或角色的擊中判定，接著如果按下L2鈕就會變成慢動作。

■下暫停後，統一先輸入表格中最上方的共通指令，再輸入其它指令。



▲每一場的勝負結果都會完整的記錄下來！



鐵拳2

鐵拳 2

1996年3月29日
南夢科
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

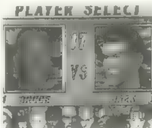


挾著前作無比的威力，鐵拳 2 在大型電玩上再度造成了一股大轟動，而這款ＰＳ版本的演出更是讓玩家有一種超越原版的感受。鐵拳 2 最震撼人的畫面，就是那逼真到不能再逼真的過場動畫，而且每個人物都有不同的破關畫面。至於在遊戲本身的表現方面，鐵拳 2 集合了格鬥遊戲應該具有的所有特點，加上專門設計的練習模式，可以讓所有玩家很快地與角色融爲一體。



ULTRA TECH 角色增加

首先，先以中途不換角色的情況，通過大型電玩模式，如此一來，就可以使用途中所打倒的中頭目了。接下來，重複這個過程，使得全部的中頭目都變成可供使用的狀態。然後，使用適當的中頭目再度通過大型電玩模式，這樣子一來，便可以使用一八了。接著再使用和也，再一次地通過大型電玩模式，那麼現在在角色選擇畫面中，按下□或是△鈕時是惡魔一八，而如果按下×或是○鈕時則是天使可供選擇使用。惡魔一八跟天使比起來，惡魔一八的拳頭有效距離略長。接下來，在已經可以使用全員23人的狀態下，在角色選擇畫面中，將游標移至一八身上後，再按下ＳＴＡＲＴ鈕，就可以使用身穿燕尾服的一八來進行遊戲了，但是這個穿燕尾服的一八所使用的技巧，和普通的一八一樣，沒有什麼不同的地方。



◀布魯斯、亞夏與貝克、多森的對決。

ULTAR TECH 袋鼠和邪龍登場

首先，不管難易度高低，任意使用一名角色選擇大型電玩模式開始進行遊戲，直到第二回戰為止，接著，把第三回戰對手的血量先減至只要一擊就能致命的程度，然後故意把自己的血量也減至只剩下一點點之後，再利用強力技巧把對手一擊打倒，打倒時如果聽到「ＧＲＥＡＴ」就代表成功了。接下來第四關，袋鼠和邪龍兩人其中之一便會登場，然後再將之擊倒。打倒之後，再度回到角色選擇畫面，就可以選擇袋鼠或是邪龍來進行遊戲了。只要能夠完全擊倒袋鼠和邪龍後，就可以使用他們了，即使沒有全破也沒關係喔！



◀超級警察的雷，也是新登場的角色。

ULTAR TECH 巨人模式

首先，先做出可以使用全體中頭目的狀態後開始遊戲。然後，在選擇角色時，持續按住選擇鈕不放。如此一來，角色就會變大，聲音也會變成有點可愛的聲音。然後，不要換角色，重複一遍剛才的方法，這樣子一來，這名角色還會再變大。不過，雖然體型變大了，但是擊中的判定仍舊和原來的體型一樣。



◀動物走私監視官的準，今年22歲，是吃作的新角色。

ULTAR TECH 3D模式

首先，先成為能夠使用全體23人的狀態，接下來以大型電玩模式或是練習模式來進行遊戲，在角色選擇畫面時，一邊按住L1和L2鈕再決定要使用的角色，如此一來，自己所使用的角色就會變成空心體，對戰的對手則顯示在眼前，但是這個秘技只能使用於個人模式，如果在比賽中有人挑戰的話，就會回到原本的樣子。



◀下段攻擊無法反擊，而保羅能輕易輸入指令使出反擊技。



11 VS

ヴァンパイア

魔域幽靈

1996年3月29日
卡普空
￥5800
可同畫面對戰

總評


由卡普空公司所推出的這一款魔域幽靈，可以說是該公司成功轉變遊戲風格的代表之作。PS版本雖然並非跟SS版本一樣是目前的最新的版本，不過在整體的發光效果方面卻有著不會輸給大型電玩版本的演出。遊戲最大的特色在於必殺技的輸入很簡單，玩家並且能夠真正地享受到那一股格鬥的快感，可惜遊戲的讀取次數太多是缺點所在，而且提供的遊戲模式也太少了一點。



金手指

1 P生命計量表不會減少，（無敵）遠射武器無敵

「800BDD5C 0090」
「800CD3FC 0090」
「800CD3FE 0090」

1P特別計量表不會減少

「800CD5CA 0050」

1P強制選擇PHOBOS

「800CD39C 0B00」

1P強制選擇PALON

「800CD39C 0C00」

2 P生命計量表不會減少，（無敵）遠射武器無敵

「800BDD60 0090」
「800CD770 0090」
「800CD772 0090」

2P特別計量表不會減少

「800C93E0 0050」



12 VS

キリングゾーン(KILLING ZONE)

魔獸格鬥

1996年3月29日
那克沙特
¥5800



總評 ★★★

由於這個世界的怪物之間發生了暴亂，於是形成了群雄爭霸的場面，這就是這一款由那克沙特公司製作的魔獸格鬥之劇情設定。由於遊戲以怪獸作爲主角，所以每個人物的外觀都充滿了粗曠的感覺，而且貼圖的表現相當傑出。遊戲的必殺技指令並不會太過複雜，再加上難度較爲偏低，所以很快地就能夠遨遊其中。可惜過長的讀取時間過長，人物的動作也有點不太靈活。





13 VS

スラムドラゴン

龍王戰神

1996年4月12日
傑力可
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



總評 ★★

爲了達到格鬥技的顛峰，這八位來自世界各地的格鬥高手，就此展開了激烈的生死之戰。在這一款由傑力可公司所製作的龍王戰神當中，玩家可以玩到各具個性與特色的人物，而且只要利用指令與連打按鈕的方式，就可以施展出千變萬化的攻擊技巧。這款遊戲的音效之佳令人印象深刻，不過遊戲的音樂就太過單調了一些，最重要的是角色的動作十分不流暢。



ULTAR TECH 能夠使用頭目

首先，必須將遊戲破關一次，然後在選擇角色的畫面中，將游標移到框外，就可以選擇頭目角色了。



◀使用必殺技的超級強擊，攻擊後會留下殘影。



14 VS

アドヴァンスト ヴァリアブル.ジオ

姬武神傳說

1996年4月19日

TGL

¥ 6800

對應記憶卡(記憶單位1)



曾經在日本個人電腦、PCE與SFC上面大受歡迎的美少女格鬥遊戲——姬武神傳說，如今也堂堂地登陸了PS主機。爲了通過商店考選會的甄選，九位美少女展開了妳爭我奪的激烈戰鬥。這款遊戲的最大特色，在於人物角色的大小要稍微大上一點，而且連格鬥遊戲的初學者都很容易上手。不過這些角色的動作實在太少且不夠流暢，讓必殺技更是不容易輕鬆使出。

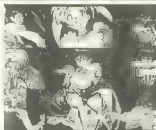


ULTRA TECH 隱藏顏色

在角色選擇畫面中，先一邊同時按下L1、L2、R1、R2，再按下△鈕，就可以選擇和原本的1P色彩、2P色彩不同的顏色使用。不知道顏色不同，但同一個人的實力會不會也有所不同！

ULTRA TECH 能夠使用頭目角色

首先，先插上記憶卡，接著以故事模式來進行遊戲，直到破關為止，途中接關也無所謂，這樣子一來，在「VS MODE」的角色選擇畫面，就會增加曾經是頭目的K－1和K－Ⅱ兩名角色。



◀最初能選擇9位角色，每位角色都能使用強力的必殺技。



15 VS

ダブルドラゴン

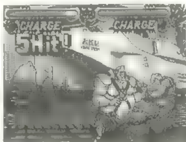
雙截龍

1996年4月26日
ABAPLANT
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



總評 ★★★

雙截龍可以說是歷久不衰的知名遊戲軟體之一，這一回在PS主機上面發售的同名遊戲，乃是從大型電玩上面所移植過來的作品。這款遊戲的角色不但各具特色，而且還特別新增被稱為Over Drive的模式，玩家只要輸入特定的指令，就可以施展出連續四次的猛烈攻擊。雖然人物的超必殺技看起來很過癮，但是在施展的時候畫面會有停止的現象，而且遊戲的讀取時間也實在過長些。

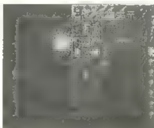


ULTRA TECH 自動故事模式

首先，把2P也連接上搖桿，接著在標題畫面，按住2P的O和×鈕再選擇「STORYMODE」，在這裡把游標對準「PROLOGUE」之後，再按下1P的START鈕決定。如此一來，自動故事模式就自動開始，不必戰鬥就可以看到視覺畫面連續播出。

ULTRA TECH 變成小人角色

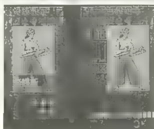
在遊戲中按下暫停，然後按下O、△、口任意一鈕，這樣子一來，隨著所按的鈕不同，角色的大小尺寸也有三個階段的不同變化。另外，此時如果再按下方向鈕，就能夠改變角色的視點。如果要恢復原來的大小的話，只要按下×鈕就可以了。此外，角色的大小雖然不同，但是攻擊判定還是跟原本的尺寸是相同的。



◀如果在這裡記錄，可以隨時叫出資料。

ULTRA TECH 能夠使用頭目角色

首先，任意使用一種模式後開始遊戲，接著在角色選擇畫面中，將1P的游標依序移至比利、潔麗安、陳虎、吉米的圖片上，並且分別停留3秒鐘以上然後，再將游標移回至比利上，並停留超過3秒，如此一來，角色框就會增加2個，分別是頭目角色迪克和休可兩人，此外這個秘技只限於使用一次後不RESET的狀態，之後便可任意使用。



◀如果儲存自己製作的獨特角色，也能在CPU戰中使用。

金手指

時間不滅

8008D26A 003C

8008DA94 FFC0

8008D230 00EF

1P可隨時出絕招（三組同時輸入）

8008DA98 FFC1

16 VS



ギャラクシーファイト ユニバーサル ウォーリアーズ

銀河快打

1996年5月3日

SUN SOFT

¥5800

對應記憶卡(記憶單位1)

總 評



銀河快打最初是在Neo Geo 上面所發表的作品，在被移植到了ＳＳ上面之後，現在也在ＰＳ主機與大家見面了。這款遊戲是以宇宙做爲舞台，會隨著角色之距離會放大縮小畫面是最大的特色之一。必殺技不但相當地花俏，而且使用起來更是非常地簡單。ＰＳ版本還追加了許多特有的遊戲模式，包括了可以改變角色的大小，不過其他方面與一般的格鬥遊戲並沒有什麼兩樣。



ULTAR TECH 全部角色都破關後的秘技

首先，用全部角色都破關一次之後記錄，接下來在選項畫面中先取出原本破關的記錄。然後，在模式選擇畫面中同時按住L1、L2、R1、R2、上、△後，進入個人模式。這樣一來，在角色選擇畫面裡就會增加加分小子、亞可普、雷威、菲爾登４個人。此外，同樣取出原本破關的存檔記錄後，任意選擇一種模式後開始遊戲，在選擇完角色後到決定舞台這段時間，持續按住L2和R1鈕，角色就會變小，如果持續按住L1和R2的話，角色則會變大。



◀指令複雜的必殺技，只要使用１個按鍵就可輕鬆發揮威力。

17 VS



モータルコンバット III (MORTAL KOMBAT III)

眞人快打3

1996年6月14日
SCE
¥5800
可同畫面對戰



總評 ★★★

在所有的格鬥遊戲當中，眞人快打可以說是相當特別的一款，不僅是因為其血腥暴力的風格，採用眞人圖像與高難度的遊戲更是它出名的地方。在這一款由SCEI公司所發售的眞人快打3當中，可以說是將大型電玩版本給完整地移植了過來，包括各式各樣殘忍的招式與場面。遊戲的高難度設定依舊，電腦操作的角色實在強得不像話，而且必殺技的輸入不怎麼順手。



ULTAR TECH ？模式

在開頭動畫顯示中，依序按□、×、○、△、L1、L1、L2、L2、L1、L1，然後在戰鬥立方體選單畫面中按上鈕，如此一來便會出現？模式。在此接關次數無限、能夠使用隱藏角色「SMOKE」，結束時間無限制、舞台選擇等等可以自由設定。



◀卡諾等第一代的角色，也會改變造型而再度登場。

ULTAR TECH 戰鬥密碼

對戰模式中，在對戰之前所顯示的畫面中，畫面下的密碼可以設定後得到各式各樣的效果。密碼的輸入方面如表格所示，由左而右，數字代表按鈕按的次數。



◀畫面中出現「FINISH HIM（HER）！」之後，就馬上輸入指令。

ULTRA TECH 結束動作

在取得領先對手 2 場比賽後，顯示「FINISH HIM」字樣的時候輸入指令後可以看到各式各樣的結束動作。而各人的結束動作的特色如下。鋼達利濃會對敵人施以殘酷的致命一擊；彼得則是對應各個舞台來設計給對手致命的一擊，但是必須在特定的舞台中才能使用；瑪西則是會替對手回復少許的體力，但是只有在第三回勝負不明之前才能使用；亞尼曼利提則是會使用動物變身技，不過必須在對瑪西使用過後才可以使用。巴巴利提則是會將對手變成小嬰兒；法蘭得西普會和對手產生友誼，但是必須在一次也沒抵擋過對手攻擊的狀態下才能使用。


◀每人各具特色的結束動作，也是一絕。

1P			2P			效果
□	△	○	□	△	○	
5	5	5	5	5	6	[illegible]
3	9	0	0	0	0	[illegible]
3	9	0	3	9	0	[illegible]
9	7	5	3	1	0	[illegible]
0	2	4	6	8	9	[illegible]
0	0	0	4	0	4	[illegible]
6	8	8	4	3	3	[illegible]
4	6	6	4	6	6	[illegible]
9	8	5	1	2	5	[illegible]
1	2	3	9	2	6	[illegible]
2	0	5	2	0	5	[illegible]
7	2	2	7	2	2	[illegible]
3	2	1	7	8	9	[illegible]
7	0	7	0	0	0	[illegible]
0	0	0	7	0	7	[illegible]
6	4	2	4	6	8	[illegible]
9	6	9	1	4	1	[illegible]
0	3	3	5	6	4	[illegible]
7	6	9	3	4	2	[illegible]
9	8	7	1	2	3	[illegible]
1	0	0	1	0	0	[illegible]
0	2	0	0	2	0	[illegible]
0	3	3	0	0	0	[illegible]
0	0	0	0	3	3	[illegible]
6	8	8	4	2	2	[illegible]
4	6	0	4	6	0	[illegible]
9	8	7	6	6	6	顯示神秘訊息



18 VS

The King of Fighters'95

格鬥天王'95

1996年6月28日
SNK
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



總評 ★★★★★

格鬥天王系列儼然已經成爲了ＳＮＫ公司的招牌遊戲之一，這款在ＰＳ上面發表的'95，也是該公司的第一部ＰＳ遊戲作品。遊戲最大的賣點所在，在於集合了ＳＮＫ公司的格鬥遊戲角色於一堂，而且整體的移植成績在一定的水準之上。遊戲多了一鈕必殺技的設定最爲親切，甚至被人戲稱在遊玩ＳＴＧ遊戲，但是遊戲的讀取速度實在是慢得不像話，人物的動畫張數也有所縮水。



ULTRA TECH 由相同角色組成隊伍

選擇「ＴＥＡＭ　ＰＬＡＹ」或「ＴＥＡＭ　ＶＳ」，並在「チームエディットしますか？」的地方選擇「ＹＥＳ」，然後選擇角色時按住開始鈕再依按↓＋△、←＋×、→＋□、↑＋○，即可使用此秘技。



◀玩家可組成３人隊伍，而且能自由選擇喜歡的角色。

ULTRA TECH 可以使用頭目

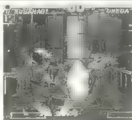
在角色選擇畫面中，當出現「チームエディットしますか」（是否進行隊伍編輯？）時選擇「ＹＥＳ」。之後再一面按著開始鈕，再依照順序輸入上、○、右、□、左、×、下和△。不久後便可以操作頭目角色路卡爾及草薙柴舟了！



◀看了之後，這場世紀對決簡直是驚天動地！

ULTRA TECH 利用投擲技給予對手極大損傷

首先，蒂澤河提娜開始連敵，並使出超必殺技。接著將敵人投擲出去，在敵人落地之前使出必殺技。在超必殺技消失之前使出水晶擊。此技擊中後就可以給敵人極大損傷。



◀必殺技的威力雖強，但是亂用的話也會造成攻擊空隙！



19 VS

TOBAL NO.1

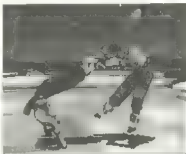
行星格鬥

1995年8月2日
史克威爾
¥5800
對應記憶卡



總評 ★★★★★

對於史克威爾公司來說，這一款行星格鬥的意義實是非凡無比，因爲這不僅是加入ＰＳ陣營之後的第一款作品，也是該公司首度踏足格鬥遊戲的試金石。遊戲最大的賣點之一，就是請來了鳥山明來擔任人物角色的設定工作，其次就是採用了ＰＳ遊戲少見的高解析模式來製作，而且每秒張數高達６０格。不過相當可惜的一點是，與現今的格鬥遊戲比較起來有略遜一籌的感覺。



ULTRA TECH 在展示畫面看到激烈競賽

在最後回合打成平手時，雖然會成爲激烈競賽展示模式，但只要利用這個秘技，也能進行觀戰哦！首先在練習模式選擇ＨＯＭ，並使用切斷電源的自滅技故意被打倒，然後進入練習模式再結束回到標題畫面。如此就會開始進行展示對戰畫面，由於２位角色體力不會減少，因此在沒有掉落場地外的情況之下，一定會打成平手並持續戰鬥。

ULTRA TECH 使用頭目角色

ＱＵＥＳＴ模式過關時，還能在角色選擇畫面的欄外選擇頭目角色，在ＥＰＩＳＯＤＥ１過關可選擇Ｓ１－７，ＥＰＩＳＯＤＥ２是ムーフ，ＥＰＩＳＯＤＥ３是ウダン，ＵＤＡＮ´ＳＤＯＮＧＥＯＮ過關則能選擇トリ。



◀最後頭目的皇帝烏坦，如使用秘技也能使用他？

ULTRA TECH 變換視點

選擇[illegible]賽模式或ＶＳ模式開始進行遊戲，然後在角色選擇畫面按住Ｌ２與Ｒ２決定角色直到開始戰鬥爲止。這時就會變成俯視型的視點，並可清楚看到角色的位置。

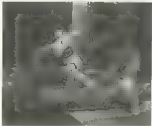


◀看起來不起眼，但內容卻很豐富的遊戲，會越玩越好玩！

ULTRA TECH ホム的自滅技

選擇遊戲模式之後（任何模式都可以），以ＨＯＭ開始戰鬥，並在對戰中同時按Ｌ１、Ｒ１、×、下，這時ホム將會按下自己背部的開關停止行動，並由對手獲勝。

雖然這種自滅技似乎沒有什麼用處，但只要利用自滅技之後，其實還會看到有趣的展示對戰畫面。



◀使用這種秘技沒什麼用，只是爲了看展示畫面。



20 VS

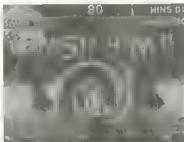
モータルコンバット2(MORTAL KOMBAT Ⅱ)

眞人快打2

1996年8月2日
阿克雷姆
￥5800
可■■■對■



話題不斷的眞人快打系列，此回又在ＰＳ上面推出了作品，不過僅是把先前的Ⅱ重新搬上小螢幕。雖然幾年之前遊戲就已經發表過ＳＦＣ與ＭＤ版本，不過這款ＰＳ版本才眞正地達到了完全移植的成績，最重要的是暴力畫面並沒有刪減的現象。但是與新作一比較之下，眞人快打Ⅱ的系統過於簡單，畫面的效果也有些古老的感覺，而且按鈕的反應嚴重慢半拍。



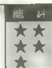


21 VS

ストリートファイターZERO2

快打旋風ZERO2

1996年8月9日
卡普空
￥5800
■■記憶卡(記憶單位1)



距離大型電玩的推出才不過事隔半年多而已，卡普空公司居然就以神速的速度將快打旋風Zero 2 給搬到了ＰＳ主機上面亮相。遊戲除了一些細部畫面的處理有所刪減之外，眞的是幾乎達到了接近滿分的移植成績。這回登場的人物高達了１８個之多，而且整體操作系統的設計無出其比，連續技更是讓玩家直呼過癮萬分，要是片頭動畫的表現不那麼糟糕的話就更棒了。



ULTAR TECH 能使用眞・豪鬼

首先第一步，在角色選擇畫面之上，把游標移到豪鬼上，按選擇鈕。其次第二步，把游標照豪鬼、亞顧、春麗、蓋伊、羅倫特、櫻花、羅絲、巴帝、豪鬼、貝卡、丹、豪鬼的順序移動。接著第三步，即是最後的一步，按選擇鈕不放，再按決定鈕就可以了，豪鬼就會變成眞・豪鬼。會發現強度大幅地提升了，比原來的豪鬼好用多了。

ULTAR TECH 透明達爾錫

首先用大型電玩模式或對戰開始遊戲，選擇達爾錫和元。其次，元用超級必殺技死點咒攻擊達爾錫。接著，達爾錫在死點咒的數字變 0 之前，使用瑜珈傳送術。此時，瑜珈傳送術的出現位置，選擇哪裡都沒有關係。成功的話，達爾錫就會消失不見，變成只有昏迷記號被表示出來的狀態。從昏迷回復後，就能使用透明狀態的達爾錫遊玩。



◀在近距離抵消並使用雷骨!?

ULTAR TECH 特殊取消技

把一般技取消，使原創組合技發動，通常是不行的。但是，只有當羅倫特於正使用特定的一般技瞬間，使原創組合技發動的話，就會取消一般技而馬上連接原創組合技。而與原創組合技而被取消的一般技有站立弱拳、蹲下弱拳、蹲下弱踢、蹲下中踢四種。附帶一提，於四個一般技之中，蹲下中踢最容易連接上原創組合技。



◀輸入指令，就可看到各角色的勝利態勢。

ULTAR TECH 超級原創組合技

在豪鬼、眞・豪鬼、元三位角色中，能使出在原創組合技中，原本不能使出的超級連續技了。首先，選擇豪鬼、眞・豪鬼或元之一，然後將超級連續技儲存到等級 2 以上。其次，於跳躍中，使原創組合技發動。接著，在空中的期間，豪鬼和眞・豪鬼輸入天魔豪斬空，元輸入狂牙的指令。如此在原創組合技中，也能使出原上述入的各種超級連續技了。



◀奇特的姿勢，難道這是超級連續技？

ULTAR TECH 自動防禦的姿態

在角色選擇畫面上，同時按×和□或是○和△各鈕之後，決定角色，並設定爲手動。然後就這樣開始遊戲的話，就能夠使用在自動專用的顏色下使用手動的角色來玩。再者，分別使用×鈕和□鈕的拳擊鈕，○鈕和△的腳踢鈕，就會變成決定之後的顏色。這個秘技能夠改變角色的顏色，使戰鬥變得多彩多姿。

ULTAR TECH 超強力組合技

首先用沙卡特開始遊戲，貯存超級連續技量表到3之後，使原創組合技發動。於此，蹲下強拳2回後，使出強老虎膝擊5回，再使出強老虎強打。如此在使出強老虎膝擊5回結束時，原創組合技的時間就會終了。因為此時間很快，老虎強打最好連續使出，此原創連續技會奪走對手9成體力。但是，因老虎膝擊而跌倒的角色，老虎強打會打不到。



◀擊中時會發出高傲的叫喊聲。

金手指

1 P無限體力
80197L58 0090

1 P絶招等級3
80197LC2 0099

2 P無限體力
80197FEC 0090

時間無限
8018FD8C 6302

2 P絶招等級3
80198056 0099

1 P能在空中使出必殺技
801871F2 0000

2 P能在空中使出必殺技
801874BA 0000



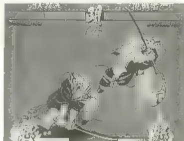
サムライスピリッツ斬紅郎無雙劍

武士魂Ⅲ

1996年8月30日
SNK
¥5800
對應記憶卡(記■單位1)



受到許多格鬥迷們歡迎的武士魂系列，終於搶先在ＳＳ之前先行登陸ＰＳ主機了。在這一款３代的遊戲當中，依然一貫保有了前兩代作品的特色，以武器爲主的格鬥理念，是武士魂之所以大受好評的原因之一。這款遊戲有著相當華麗的演出，並且將投擲武器的必■技經過簡化。不過角色的動作張數有明顯減少的現象，一些原作當中的連續技很■還展得出來，更別說遊戲資料讀取速度之緩慢了。



ULTRA TECH 能使用頭目「斬紅郎」

作■最■頭目「壬無月斬紅郎」，我想大家都已經遇見過了吧！不過必須利用隱藏指令，才能使這傢伙成爲玩家使用的角色，而且只有在「ＶＳ■式」才能出現。

隱藏指令和大型電玩、ＮＥＯ ＧＥＯ版大致相同。在角色選擇畫面，先把游標移至於覇王丸之後，依牙神幻十郎→首斬り破沙羅→千兩狂死郎→橘右京→リムルル→覇王丸→水雨閑丸→ナコルル→服部半蔵→天草四郎時貞→花風院骸羅→ガルカォード→水■■丸的順序移動，待時間■成03，就按著開始鈕不放，再同時按下○鈕和×鈕來加以決定。

因■不能把游標移至於已出現的壬無月斬紅郎，所以必須注意，如果２人都想要使用壬無月斬紅郎，２人■需要輸入指令。



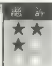
▲２Ｐ的情況，把游標移至■王丸之後。



ライズ オブ ザ ロボット2

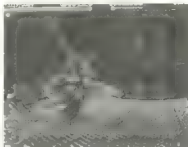
機器人競技場2

1996年9月13日
阿克雷姆
￥5800
可同畫面對戰



總評
★★
★

當初這款原名鐵甲戰士的作品在個人電腦上面發表的時候，就以超級漂亮無比的畫面而著稱。而這一款在ＰＳ主機上面推出的續作，同樣保持了這個獨特的特色。由於是從海外所移植過來的作品，所以機器人角色的設定很出色，更重要的是背景音樂搭配地天衣無縫。可惜前作的一些缺點還是存在著，像是操作有種反應慢半拍的感覺，必殺技不容易施展得出來等等。



ULTAR TECH 強制重來

在戰鬥畫面以外，一直按著選擇鈕和開始鈕不放的話，就能夠回到標題畫面。還有，在戰鬥之中，把遊戲暫停之後，再按下選擇鈕的話，就有 2 個選擇項目被表示出來。在這 2 個項目之中，選擇「CONTINUE MATCH」的話，暫停就會被解除。選擇「QUIT MATCH」的話，就會回到標題畫面了。



◀能夠選擇18位角色，並可自由變更身體顏色。

24
VS



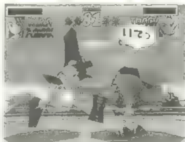
にとうしんでん
大頭鬥神傳

1996年9月20日
達卡拉
¥5800
可同畫面對戰

總評



在玩膩了正常人物設定的格鬥遊戲之後，您是否想換換口味玩一些比較爆笑一點的作品呢？這一款由達卡拉公司所推出的大頭鬥神傳，就是在這種精神之下所推出的另類格鬥遊戲。遊戲最大的特色，就是採用了ＳＤ二等身的方式來製作角色，所以每個人物看起來變得相當可愛無比。大頭鬥神傳的遊戲難度並不高，其動作也令人捧腹大笑，可惜畫面實在是晃動得太厲害了。



金手指

時間不減
80056C4C　1734　　800D419C　0060

１Ｐ體力不減
80097F48　007A　　800E63E2　0075

２Ｐ體力不減
80098148　007A　　800E724A　0075

１Ｐ能源不減
800E625A　4C00

２Ｐ能源不減
800ECED0　004E



幻影鬥技 SHADOW STRUGGLE

幻影鬥技

1996年9月20日
帕布雷斯特
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)


總評
★★
★★

在所有的PS格鬥遊戲當中，由帕布雷斯特公司所製作的這一款幻影鬥技，為少數專門為PS主機所設計的原創遊戲之一。這款遊戲有著傑出無比的聲光效果，特別是一些必殺技的視覺效果處理得很棒，而且其操作的方法與技巧結合了2D與3D格鬥遊戲的特色於一身。可惜遊戲的角色設定得太沒有魅力，而且角色的數目過少，最重要的是遊戲讀取時間太長。



ULTRA TECH 能使用巴沙卡和瑪麗

能夠把在中頭目、最後頭目登場的バーサーカー和マリー，成為可以使用的高級技術。

首先須具備有2種條件。第一個條件是在普通等級以上，以不接關的情形下破關。接著另一個條件是，在普通等級以上，看到全部角色的破關畫面。因為沒有特別地限制數目和時間等等，最好把等級外的設定調得輕鬆一點。而且玩家還可自由的選擇是看到全部角色的結束畫面還是由一位角色去戰鬥。選擇你喜歡的一種吧！頭目角色的必殺技就如下面表格所列的。可惜的是，マリー不像其他的頭目一樣，可以使用全部角色的技巧。儘管如此，因為其擁有強力的固有必殺技，仍然是很強的。而且也可在競技場模式中使用，不妨熟練バーサーカー的強力必殺技吧！

バーサーカー（巴沙卡）必殺技

必殺技名	指令
Xb-i48c3t	↓↑□
Rr-3b	↓↓□
TX-a358B7	←→□

マリー（瑪麗）必殺技

必殺技名	指令
ジャベリンスロー	↓↘→□
ルナーエクリプス	在空中↓↙←□
ダブルサマー	↓↑□
霞風斷腳	←→□



超能力大戰

サイキックフォース

總 評



1996年10月4日
泰德
¥ 5800
對應記憶卡(記憶單位1)

經過了長久的等待之後，這款原本在大型電玩上面發表的超能力大戰，終於在泰德公司的移植之下與ＰＳ玩家們見面了。遊戲一共有著九個截然不同的角色，不過其共通的特點就是幾乎都是生化人，而且必須在立方體形狀的結界裡頭進行生死決戰。超能力大戰不僅遊戲的讀取時間短，而且背景音樂都經過重新編曲，玩家還能夠先進入練習模式好好地研究一番。



ULTRA TECH 表示歌詞

在實行這個秘技之前，必須要事先在２Ｐ的方面，接上控制器才行。然後，於片頭畫面音樂的歌曲出來之前，必須同時持續地按著２Ｐ控制器的Ｌ２鈕、Ｒ２鈕和選擇鈕才行。如此一來，在畫面之下，會有歌詞被表示出來哦！這個秘技對於看得懂日文，而聽不懂的人是一大福音哦！還可藉此來多多練習日文歌曲。



◀也有這樣的場景，闊別許久的姊妹，再度見面將會……。

ULTRA TECH 隱藏的暫停聲音

在實行這個秘技之前，必須要事先在２Ｐ方面，接上控制器才行，然後，用２Ｐ對戰模式開始遊戲。接下來，在１Ｐ方面和２Ｐ方面的２方都選擇「ウォン」（歐文）。在那個狀態之下，把遊戲給暫停的話，ウォン會喊出「時よ」。在這款超能力大戰中，ウォン是一位可以控制時間的男子，玩家一定要試試這個有趣的秘技哦！



◀２人在過去曾是好友，但邦在戰鬥之後，終於了解基斯真正的目的……。

27 VS

CRITICOM ザ クリティカルコンバット

邊境聖戰

1996年10月4日
大東海
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)





分別以男女邊王的種族借用了聖石的力量，將紛爭不斷的海貝里亞星給平定下來，但是由於聖石的消失與皇帝的被暗殺，使得另外一場爭權大戰就此展開。邊境聖戰是一款從海外移植過來的作品，遊戲的漂亮CG畫面是其特色之一，並且採用了相當難得一見的升級概念。不過相當可惜的一點是，遊戲的必殺技輸入非常不順手，而且其聲光效果的表現有點令人失望。

金手指

1P體力不減
8010E640 03E8
時間不減
800D6938 0063
2P體力不減
8010E780 03E8
2P能源不減
8010E782 0191
1P能源不減
8010E642 0191



スターグラディエイター
星域格鬥

1996年10月25日
卡普空
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

總評



由於駐防在賽達星的聯邦軍隊突然被完全殲滅，為了追查真正的原因，地球於是派遣了一組部隊前往探查，而這個任務的代號就是星域格鬥。雖然這款遊戲是卡普空公司首度嘗試３Ｄ格鬥的作品，不過卻有著水準以上的演出，而且幾乎與原來的大型電玩版本沒有什麼兩樣。人物本身的必殺技有著華麗無比的表現，而且組合技使用起來相當豐富，女性角色過少是唯一的缺憾。



ULTRA TECH 大頭和小頭模式

於鐵拳２等遊戲中，曾出現過的大頭模式，而且又增加了小頭模式，全部在「星域格鬥」上登場了。玩者只要輸入以下介紹的指令，就可以進入這２種有趣的式。

在使頭和足變大的大頭模式中，首先必須在選擇玩家、障礙之設定後，從開始讀取到遊戲開始之間，一直按著方向鈕的→、開始鈕、○鈕和□鈕。如此一來，頭和足就會巨大化，變成３頭身的ＳＤ角色哦！

相對地，頭和足變小的小頭模式，同樣地，從讀取到遊戲開始之間，要一直按著方向鈕的←、開始鈕、○鈕和□鈕才行。

此秘技不管哪種模式，有效期間只有一回合，在回合開始前不按同樣指令的話，頭就會變回原本的大小。

ULTRA TECH 能使用隱藏角色

在大型電玩模式的角色選擇畫面上，按住選擇鈕，把游標配合於ゴア上，一邊按著選擇鈕，再依×鈕、○鈕、×鈕、○鈕、□鈕、□鈕、□鈕、△鈕、△鈕、△鈕、×鈕、○鈕的順序按鈕。如此一來，就能選擇ビルシュタイン。還有，在此狀態下，一直按著選擇鈕，並把游標移到ハヤト，再一直按著選擇鈕，然後依□、△、□、×、□、△、□、○、□、×、△的順序按鈕。這樣就可以選擇河童了。再來在此狀態下，一邊按著選擇鈕，一邊把游標移至ビルシュタイン上，並按著選擇鈕不放，再依×、□、×、□、×、□的順序按鈕。接著仍按住選擇鈕不放，把游標移到河童上，依○、△、○、△、○、△、Ｌ１、Ｒ１的順序按鈕，就能選擇ブラッド。

ULTRA TECH 在黑暗中戰鬥

首先在顯示戰鬥前，並介紹對戰對手的畫面上，同時一直按著十字鈕的下、L 2鈕和R 2鈕吧。如此一來，戰鬥就會在黑暗中進行著。還有，只要進行下一場的戰鬥，就會變回原本的畫面了。這款由卡普空製作，從大型電玩移植而來的遊戲，畫面的質感相當不錯，如果把畫面變成黑色的，豈不太可惜了。但閒著沒事的人，不妨試試此秘技。

金手指

時間不滅
801CFE02　3200

1 P體力不滅
801D8698　00C8

2 P體力不滅
801D8C10　00C8

29 VS



FIST(フィスト)

鬥姬傳承

1996年11月22日
想像者
¥6800
對應記憶卡(記憶單位1)



這一款由想像者公司所推出的鬥姬傳承，其遊戲最大的特色就是主角全部都是以美少女為主，並且還請來了許多知名的配音人員來擔任主角配音的工作。這款遊戲的操作指令都相當簡單，只需要幾個按鈕就可以輕鬆地施展出必殺技與組合技。不過鬥姬傳承的3D角色實在是醜得不像話，角色的移動與擊中的判定不夠順暢，實在是一款相當失敗的作品。



金手指

1P體力不減	
8015053E 0100、	80168D20 0100
時間不減	
801723A4 0718	
2P體力不滅	
80150AFA 0100、	80168D22 0100



るろうに劍心 明治劍客浪漫譚～維新激鬥編～

神劍闖江湖

1996年11月29日

SCE

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



著名的漫畫作品似乎都逃不過被改編成遊戲的命運，這一款由SCE公司所製作的神劍闖江湖就是最好的例子。神劍闖江湖以明治時代做為背景，描述劍客為了堅持自己的理念而展開戰鬥，而且透過遊戲的故事模式，將會對於整部作品有著初步的概念。可以簡單地使出必殺技是遊戲的特色之一，另外角色的動作充滿了帥氣的感覺，更別說是精彩的過場動畫。



ULTRA TECH 隱藏的選項

在標題畫面上，選擇「OPTION」，接著，把游標移到「ボタン設定」，並按住選擇鈕不放，再按十字鈕的左鍵就可以了。如此一來，就會進入隱藏的選項、畫面。在這裡能夠使遊戲中的重力減輕一半、還有，全部的技巧能夠變成反擊打擊的特殊設定。在此隱藏的選項，能夠使你的戰鬥更加輕鬆哦！

ULTRA TECH 能使用隱藏角色

先在２Ｐ接上搖桿，接著，按住２Ｐ搖桿左和Ｌ１鈕不放，再選對戰模式。如此，神谷薰會出現於角色選擇畫面上。另外，在通過了「ＶＳ　ＣＯＭ」後，也能選擇神谷薰。還有用「易」或「普」難易，並在對戰模式上，把游標移至左之助，按住選擇，再按決定鈕，就能使用斬左。還有，押住右和Ｌ１，再決定對戰模式，齋滕一就會出現



◀除了攻擊之外，也能前、後翻滾，適時能有效調整距離。

金手指

時間不減
800B1718　06F9

１Ｐ體力不減
8008FA1A　00EC

２Ｐ體力不減
8008FDDE　00EC

可使用薰
800A9CA0　03FF

31 VS



らんま1/2 バトル ルネッサンス

亂馬 1/2



1996年12月6日
小學館
¥ 5800
對應記憶卡(記憶單位1)

雖然漫畫早就連載完畢了，不過這並不能阻止小學館在ＰＳ主機上面推出了這一款亂馬１／２的遊戲。亂馬１／２採用了獨創的劇情設定，描述一行人爲了找出隱藏在鬼界之島的鬼來，於是展開了一場又一場的激烈戰鬥。遊戲最大的特色，就在於將每個角色的奧義與變身要素給完整移植了過來，而且應用的範圍相當地廣泛，最爲可惜的是變身的時候居然還要再讀取遊戲資料。



32 VS



ヘヴンズゲート

地平線格鬥



1996年12月13日
亞特拉斯
¥ 5800
對應記憶卡(記憶單位1)

擁有諸神ＤＮＡ的戰士們爲了一決勝負，所以展開了激烈的戰鬥遊戲，這正是地平線格鬥這一款遊戲的精神所在。在這一款由亞特拉斯公司所製作的遊戲裡頭，玩家可以從八位極具個性的角色當中，挑選出其中一位來打倒其他的人。遊戲角色的動作不僅是利用動態補捉的技術來製作，並且還可以運用牆壁與天花板來使用連續技，可惜比賽的場地有種過小的感覺。



ULTRA TECH 能使用KURARA

在大型電玩模式的角色選擇畫面上，依上、下、下的順序按鈕之後，同時按下L１和L２鈕，再按開始鈕。靠著，把游標移至NANASE之後，按開始鈕替換顏色。在本遊戲，通常在角色選擇畫面上按開始鈕，就能變換１P和２P的顏色，但在此狀態下，除了NANASE的２P顏色之外，增加了隱藏角色KURARA的１P顏色和２P顏色。

ULTRA TECH 能使用KYOHYA

在對戰模式的角色選擇畫面，依照方向鈕的左、右、上、下的順序按鈕之後，再同時按下R１鈕和R２鈕，接著再按下開始鈕的話，就能使隱藏角色KYOHYA加入於角色選擇畫面了。另外，能夠在訓練模式的技巧表格內，確認隱藏角色之各種技巧的使出方法。本遊戲雖在剛開始會抓不住時機，但可利用練習模式，找出可怕的連續技，讓對手嚇一跳



◀雖然整體畫面不是很精緻，還是值得一玩吧！

ULTRA TECH 能使用全部隱藏角色

首先打開主機的電源，把○鈕、×鈕、△鈕、□鈕、L１鈕、R１鈕、R２鈕，全部一直押著不放，直到「ラクジン」公司名稱被表示出來。其次，開頭展示動畫開始之後，什麼也不理它，一直等待到變成標題畫面為止。在這個狀態開始遊戲的話，就會變成跌倒以後難以回復，難以輸入連續技的上級者模式。接下來，用「VERSUS MODE」開始遊戲，在畫面暫停的狀態，按３回上、下、左、右，選擇鈕，接著按３回下、上、右、左、選擇鈕，按３回左、右、下、上、選擇，按３回右、左、上、下、選擇鈕，接著按L１鈕３次、R１鈕１次，L１鈕４次，R１鈕１次，L１鈕５次，R１鈕９次，L１鈕２次，R１鈕６次，L１鈕５次，R１鈕３次，L１鈕５次，就會出現 BYSPR24。



◀集聚霸氣，身體會發出奇特的光。



33 VS

PRIMAL RAGE(プライマル レイジ)

原生物格鬥

1996年12月13日
時代華納
¥5800
可同█面對戰

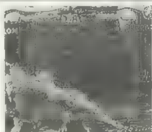


原名恐█快打的這一款格鬥遊戲，在歷經了大型電玩與個人電腦的旅程之後，終於也在次世代主機上面與玩家們見面了。█戲以現在頗為熱門的恐龍做為遊戲的主角，其殘忍血腥的程度並不會亞於真人快打，而且其動作相當█真實無比。玩家必須一邊按鈕一邊操作角色，其獨特的輸入方式需要時間來適█，遊戲最具爭議的設計在於吃掉原始人之後可以恢復恐龍的體力。



ULTRA TECH 人類排球

首先，選擇大型電玩模式的「2人でプレイ」（雙打），並任選一個角色來開始遊戲。接著，進入サウロン舞台（神殿建築於海邊），這時1P或2P的其中一個把靠近腳邊的崇拜者向對手踢出，雖然使用哪種攻擊皆可，不過×鈕是最容易成功的。一旦成功之後，球網和裁判就會從畫面中央下方登場，到崇拜者落於地前享受到打排球的樂趣。



◀首先使█連續技不斷命中敵人，這時原始人便會集結。

ULTRA TECH 玩保齡球

首先，選擇大型電玩模式的「2人でプレイ」。不管1P或2P方面都可以選擇アルマドン。接下來，在對戰中何時都可以，只要兩方同時使出スピニングデス，如此「BOWLING」就會顯示於畫面中央，迷你遊戲██球就會開始。而這時的遊戲規則是，1P、2P自動交互投擲3回，打倒較多作為球瓶的崇拜者一方就贏了。



◀原始人集結之後，就馬上█入吞食指令來回復體力。

金手指

時間不減
8009A1EC　0037



34

VS

ソウルエッジ

刀魂

1996年12月20日

拿姆科

￥9800

對應記憶卡(記憶單位1)

總　評



這是拿姆科公司繼鐵拳2之後，再度讓所有的格鬥玩家驚豔不已的格鬥大作。刀魂同樣是從大型電玩所移植過來的遊戲，而且其移植度幾乎達百分之百，不但是熱血沸騰的片頭動畫讓玩家留下不可磨滅的印象，就連格鬥的過程都值得玩家一再回味。遊戲的最大特色，除了流暢無比的動作演出之外，必殺技的使用方法更可以隨時查閱，不過要是背景畫面能夠再漂亮一點就更完美了。



ULTAR TECH 選擇隨機抽樣舞台

玩家讀者們，看這邊，看這邊，這次要告訴你們超級秘技：可使在對戰模式中的舞台以亂數決定。在對戰開始的時候，按選擇鈕之後放開，只需輸入上述指令就ＯＫ了，不用懷疑，就是這麼簡單。另外，如果把舞台大小剛好設定成20公尺的話，在上級玩家模式中便會出現鬥技場，沒看過的人記得試一試噢！

ULTAR TECH 遊戲中變換視點

這招超級技巧必須有多人用連接器才辦得到，接著便能將Ａ、Ｂ搖控器接在一起，Ａ負責操作角色；Ｂ負責操作攝影機。

攝影機的視點一共有六種，利用Ｒ鈕進行視點的切換，按Ｒ１的時候是依照順序切換視點；按Ｒ２的話則反方向回到先前的視點。從一般遊戲的視點開始：每按一次Ｒ１，可→從２Ｐ看到各個角色的正中心視點看１Ｐ的鏡頭→以２Ｐ為中心的鏡頭→以１Ｐ為中心的切換視點。除了普通、從２Ｐ看１Ｐ、從１Ｐ看２Ｐ三個視點之外，在重播畫面的時間同樣地可運用方向鍵、□、△鈕來移動視點，也可以變更近距離和遠距離哦！由於有許多視點，故請慢慢地移動，好好研究招數的動作吧！

ULTAR TECH 有三個隱藏角色

在上級玩家模式中，將蘇菲蒂亞的八樣武器全部備齊之後，在角色選擇畫面以「ＳＯＰＨＩＴＩＡ！」的名字登場。如此一來，便能操作沒有穿鎧甲的蘇菲蒂亞，還有，得到全部八十樣武器的話，就能使用穿著泳裝模樣的蘇菲蒂亞的「ＳＯＰＨＩＴＩＡ◀」來進行遊戲。

還有一點是：在連環拱廊模式下，將它變成能使用刀魂的狀態，然後以美→美那的順序將連環拱廊模式過關。這樣一來便可以使用美那的父親「成　漢明（ソン・ハンミョン）」。招式表請參照電視遊樂報導，這三個隱藏角色在上級玩家模式以外同樣也能夠使用。另外，武器和色彩並不能夠改變，請玩家們特別注意別搞錯了，別說我沒有提醒你噢！

ULTAR TECH 究極神兵的下落

光是打倒刀魂，以上級玩家模式還是得不到最後一項武器的。

結局終了後回到地圖畫面，自己的角色會在塞萬提斯所在的西班牙，第八樣武器會在距此移動一回合的某個地方。

以蘇菲蒂亞為例，從西班牙起能移動的場所有２處，武器究竟在那一邊呢？假設在地中海、作戰勝利後可獲得究極神兵「瓦爾庫里耶」。不過若是敗北的話，以地中海為中心再移動一回合。但武器不會移到西班牙，這時就算在地中海以外作戰，武器也不會從地中海移動，武器的移動情況可由地圖畫面的角色行動得知。時間終了快失敗後悔的時候，武器就在那兒，如果嫌再緊追一次很麻煩的話記得先記錄下來，失敗時候只要讀取便能回來先前的位置囉！

ULTAR TECH 拿姆科最初有滑鼠對應

玩家們，告訴你們：其實「刀魂」有和滑鼠對應的操作方式，方法非常簡單，包你一看就會，不過是遙控器和滑鼠調換而已。滑鼠的移動取代了方向鍵；攻擊、防禦則是以L、R鈕來操作，對應的詳細內容請參照以下的表格。所謂的制壓法是指持續地按著按鈕，雖然完全是遊戲性因素考量下所設計的，相信只要習慣玩起來一定很有意思。



◀究極神兵會隨著角色而有各式各樣的性能，在刀魂也是如此。



35 VS

ライトニングレジェンド～大悟の大冒険～

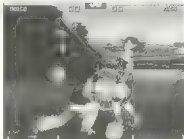
閃電大悟

1996年12月20日
柯拿米
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

總 評
★★★



或許受到遊戲廠商紛紛投入3D格鬥遊戲市場之影響，連柯拿米公司也跑來湊一角，推出了這一款充滿了卡通味道的閃電大悟。在這個東方的傑波尼王國當中，八位不同的角色即將展開一場激烈的戰鬥，並且朝著最後的目標邁進。遊戲的角色動作快且操作流暢，是閃電大悟的最大特色之一，並且還可以登錄各種不同的必殺技，可惜遊戲並沒有發揮真正3D格鬥遊戲的特色。



36 VS



ZXE-D(ゼクシード)

機動格鬥

1996年12月20日
萬代
￥9800
可同畫面對戰



這款由萬代公司所推出的機動格鬥可以說是相當地特別，因為除了遊戲光碟片本身之外，遊戲還有附一個與PS主機連線的立體機器人模型，這些模型都是由知名的橫山宏與江川達也所設計出來的。玩家可以自由地組合這四台不同的機器人，而且其組合的結果馬上就可以在螢幕當中看到，光是這樣的設計就讓玩家覺得非常地有趣無比，不過卻有著零件可能遺失的危險。



37 VS



鬥神傳3

鬥神傳 3

1996年12月27日
達卡拉
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



達卡拉公司一年一度的大作——鬥神傳，終於又準時地出現在玩家的面前了。這回的遊戲可以說是達到了顛峰之作品，不但是在角色的數量方面最多，就連各種視覺效果都有著傑出無比的表現。遊戲的舞台都是在封閉的空間裡頭進行，必殺技的使用方式依然相當簡單，並且再加入了類似爆彈效果的超級必殺技，可惜角色圖像實在是畫得太醜了，比前作退步了許多。



ULTAR TECH 能使用隱藏角色

接上2P搖桿，在標題文字集中於中央前，把以下的①②③指令分3回輸入。①1P依R1、L1、L1、L1、L1、R1的順序按。②2P依L1、R1、R1、R1、R1、L1的順序。③1P依R2、L2、L2、L2、L2、R2的順序。輸入指令時游標顏色依黃→藍→紅→綠變化就成功了。比賽中同時按R1和R2，就能使用隱藏技。

ULTAR TECH ナル使用法

由於選哪種難易度都可以，就使用從最初就能使用的全部14位角色，把「1P GAME」破關吧！如此一來，對應於破關之後的角色，平均都可以使用一位魔方角色。合計共有28位角色可以供玩家使用。而且在這個狀態下，通過「ふつう」（普通）以上難易度的「1P GAME」，就能夠使用ショウ。接著，使用ショウ，並設定「ふつう」以上的難易度來玩「1P GAME」，合計能夠把遊戲破關18回以上的話，就能使用アベル。使用アベル，不接關的把普通等級以上難易度的「1P GAME」破關的話，就能使用ヴュイル。還有，使用ヴュイル，不接關的把普通等級以上難易度的「1P GAME」破關的話，就能使用ナル。要使ナル出現是相當麻煩的！



REAL BOUT餓狼傳說(リアルバウト餓狼傳說)

餓狼傳說 4

1997年1月10日
SNK
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



總評 ★★★★

SNK公司著名的餓狼傳說系列，終於與擁有PS主機的玩家們見面了。在這回的作品當中，無論是在系統的設計或是角色的表現上面，都延用了原本Neo Geo 版本的設定，而且採用了特殊的三線移動系統。遊戲角色的超必殺技有著華麗無比的演出，並且還多了出界的舞台設定，另外還有體貼初學者的一鈕必殺技設計，可惜有些原作當中的演出還是被忍痛刪除掉了。



39 VS



IRON MAN/XO(アイアンマン/XO)

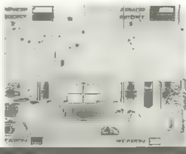
剃刀邊緣

1997年1月31日
阿克雷姆
￥5800
可2人同玩



總評 ★★★

這款由阿克雷姆公司所推出的剃刀邊緣，乃是一款由海外移植過來的作品。遊戲主角在美國相當受到讀者歡迎的Iron Man與X－O，為了取回可以導致世界毀滅的宇宙原子立方體，兩人一起攜手合作展開了危險的行動。遊戲採用傳統的動作過關方式，在每一個關卡裡頭，都有著一定必須完成的任務，可惜居然不能直接使用記憶卡來記錄進度。



40 VS



三國無雙

三國無雙

1997年2月28日
光榮
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



總評 ★★★★★

一向都以ＳＬＧ遊戲而聞名的光榮公司，這回居然推出了三國無雙這一款遊戲類型截然不同的作品。玩家將有機會可以操作一共十位三國時期的名人，除了大家熟悉的關羽、張飛與趙雲之外，甚至連貂蟬這回都下場競技。角色動作的演出真實是遊戲的特色之一，而且遊戲提供的遊玩模式也很多，更別說有著精彩萬分的片頭與片尾動畫，只是一般攻擊的變化太少了。



ULTAR TECH 永久連續投擲

在對戰角色當中，只有許褚能夠不斷進行投擲直到戰死爲止，玩家選擇遊戲模式之後，就再選擇許褚展開戰鬥，然後使用鵰尾碎（→→△）連結背骨追（□△），或是直接發動背骨碎（□△）的攻擊，讓敵人受創後就會倒下，如果在肩部著地之前掌握時機使用背骨碎，敵人會在瞬間被拉起並進行投擲，利用這種方法就能成爲連續投擲技。

ULTAR TECH 能夠使用信長

在標題畫面顯示遊戲模式時，如果按1P控制器的左、左、上、下、△、□、L1、R1，就會出現「孫尚香」。還有使用「呂布」在1P BATTLE過關後，如在標題畫面按△、下、×，則能使用「信長」，其後使用「信長」在1P BATTLE過關，再依序按下、下、右、上、×、△、R1、R2，則會出現「と一きち」。



◀以呂布過關之後，只要輸入指令信長就會登場。



41 VS

ブシドーブレード

妖刀傳

1997年3月14日

史克威爾

¥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



總評 ★★★★

這款由史克威爾公司所推出的妖刀傳，可以說是相當另類的一款格鬥遊戲，因爲作品裡頭到處充滿了獨創的要素。遊戲最大的特色之一，就是完全沒有體力量表的設計，玩家可以在完全開放的空間裡頭進行廝殺。其次，遊戲相當強調武器的重要性，而且可以清楚地看到主角身體本身的傷勢。不過由於遊戲的操作方式過於特別，除了要多多練習之外，也引來了相當兩極化的評價。

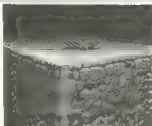


ULTAR TECH 洞穴底的殊死鬥

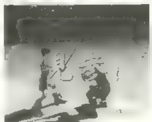
發現在無法脫逃的洞穴底部進行鐵絲網決鬥的秘技。

在這裡所說的「洞穴」是指故事模式中通往洞窟對面時的洞穴，通常，在進入故事模式時，洞穴之中的場面會有所變化。用故事模式進入洞窟之前用2P闖入看看！對戰模式中無法做範圍性的移動，但是在進入故事模式後，就可以做範圍性移動。然後就照著那樣子轉移到洞穴而後進入洞穴裡面，一般而言，玩家們進入畫面的時候場地會轉移到洞窟。但不知道爲什麼洞穴會堵起來，以至於能在洞穴進行戰鬥。

洞穴裡面非常的狹窄，因此大型武器會很難靈活運用，玩家們千萬別錯過這個機會，去體驗在沒有逃脫場所的狹窄洞穴中殊死鬥的刺激！緊迫，一定要試試看噢！



◀兩人都突然跑進洞穴裡。



◀享受洞穴中連轉身都有困難的戰鬥，緊張！刺激！

42 VS



セイバーマリオネットJ～BATTLE SABERS～

木偶戰士

1997年3月28日
萬代Visual
￥6800
可同畫面對戰

總評
★★★

由於動漫畫作品受到了讀者的大大好評，間接地促使了這一款PS版本的木偶戰士之誕生。主角為了要爭取與間宮小櫻約會的機會，所以與其他的競爭者展開了激烈的戰鬥。這款遊戲的特色之一，就是採用了與動畫相同的序幕畫面，而且人物的配音也是與原來的一模一樣。雖然動作的表現十分逼真，不過遊戲的操作性欠佳，而且指令的輸入方式過於複雜。



ULTRA TECH 隱藏道具與隱藏角色

在此介紹使用隱藏角色梅辛與玉三郎以及隱藏道具的秘技。

在角色選擇畫面重複3次按L1、R1、L2、R2，就能使用玉三郎與梅辛，這時會在選擇畫面的左右看到兩位角色。

另外在道具選擇畫面重複按R2、L2、R1、L1 3次，就能選擇出現的道具進行戰鬥。



▲跨腳一踢，同時將對手的攻擊化解掉並反擊！



43 VS

覺悟のススメ

斬鬼者覺悟

1997年3月28日

多米

￥5800

可同畫面對戰

總評
★★

這也是一款從漫畫改編而成的格鬥遊戲，在斬鬼者覺悟的世界裡頭，會著零式防衛術的戰士們，利用纏繞在身上的強化鋼骨，爲了正義而不斷地戰鬥著。這款遊戲的片頭動畫可以說是魄力十足，角色的配音與原作一模一樣，而且可以簡單地使出必殺技，就連不擅長格鬥遊戲的玩家也可以玩得很愉快。可惜遊戲的登場人物過少，逆光時會導致相同角色的人物難以分辨。





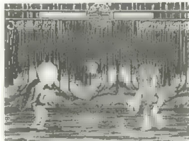
水木しげるの妖怪武鬥傳

水木茂妖怪武鬥傳

1997年4月25日
KSS
¥ 5800
可同畫面對戰


總評
★★★

在ＫＳＳ公司所推出的這一款格鬥遊戲當中，全部都是以水木茂所創造出來的獨特妖怪來進行遊戲，並且體驗其特別無比的世界觀。在故事模式當中，主要是描述因爲妖怪陸續地襲擊人類，玩家爲此要找出原兇並且打倒之。遊戲一共有八位全部以Polygon 所構成的怪物登場，其臉部表情的繪製更是細膩萬分，可惜遊戲的聲光效果實在是有待加強一番。



ULTRA TECH 使用魔王的方法

玩家們，看這邊，靠近一點，沒關係，你可以再靠近一點，第一次發現可以使用魔王，我自己都嚇了一跳。方法是：在模式選擇畫面時，一邊按著選擇鈕，同時依序按上、左、右、下、Ｌ１、Ｌ２、上、下、左、右、Ｒ１、Ｒ２。然後在角色選擇畫面，將游標移到「？」處，按Ｌ１便能使用卡蜜拉；按Ｒ２則可以選擇死神。



◀指令輸入後按Ｌ１可選擇卡蜜拉，按Ｒ１可選擇死神。

ULTRA TECH 速度增快

玩過水木茂妖怪武鬥傳的玩家讀者們，告訴你們一撇可以增快速度、敏捷度以及攻擊的秘技。在遊戲中依序輸入上、上、下、下、左、右、左、右、口、△，如此一來便能增快自己所操作角色的速度。不過，只要在速度增快時降低速度，再輸入指令的話，便可以回到原來的速度，相當的好用，別忘了試試看噢！



◀加快速度，一口氣將對手解決掉！

45

VS



TOBAL 2

行星格鬥2

1997年4月25日

史克威爾

¥5800

對應記憶卡(記憶單位1～15)

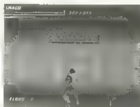


在聽取了許多玩家的意見之後，史克威爾公司在痛定思痛之下製作了行星格鬥2，並且果然就一掃前作所有的陰霾。無論是在遊戲的聲光效果或是操作性方面，行星格鬥2的演出都堪稱爲PS格鬥遊戲當中的上乘之作，特別是在人物本身的貼圖表現方面，有著相當完美的驚異演出。遊戲的故事模式更是有著欲罷不能的感覺，可惜其難度未免太高了一點。



ULTAR TECH 不用開視窗也可裝備

首先將想要裝備的石頭（不管是力量之石、腳力之石都好）拿在手上，然後按住防禦鈕不放來改變方向，讓角色正面對著牆壁。然後對著牆壁將石頭用力一丟的話，石頭撞到牆壁後會往玩家身上反彈回去。如果石頭順利彈回，撞上角色身體的話，就會出現表示裝備效果的文字，而打開視窗一看，石頭已經裝備好了。切記！使用這種秘技需要抓準角色和牆壁間的距離。



◀拿腳力の石來試試看吧

ULTAR TECH 新的隱藏角色出現

以トーナメント模式破關的話，要使アタッカー・モノアイ和ダークエルフ等3位隱藏人物出現的條件是必須要無接關破台才行。當玩家成功地在沒有接關的狀態下價台時，就會出現「000が使えふようになった」的文字表示。此時即可使用隱藏人物角色了。



◀無接關破台可是不容易！

ULTAR TECH 巨大化和縮小化

想要巨大化或縮小化，首先得在選擇使用角色時，按住Ｌ２、Ｒ２不放後再決定要使用的角色。當然，如果想要使用不同裝扮的角色，也可以Ｌ２、Ｒ２和方向鍵同時按就能使用另一種裝扮的角色。如此一來，只要玩家按鈕沒按錯的話，在遊戲中按Ｌ２就可以使角色縮小，按Ｒ２則可以變大。附帶一提的是，此秘技在クエスト模式無法使用。

ULTAR TECH 最終頭目オーマ使用法

將潛藏在「魔のほこら」地下37層的最終頭目オーマ■變身後的オーマ２捕捉起來。即使是最終頭目，體力只剩下四分之一以下時還是得和其他小嘍囉一樣，乖乖束手就擒。打倒（捕獲）オーマ之後，它會再度變身爲オーマ２，不要忘了順便捕獲起來。如此一來，以後想要使用最終頭目，就可以從怪物選單中選出來使用了。



◀出現在捕獲怪物選單上。

ULTAR TECH

現在要介紹的是本作裡的３位隱藏角色的使用法。方法爲玩家使用出在クエスト模式捕獲到的怪物，或隱藏角色的怪物（如MONO EYE），分別以簡單、普通、困難的難易度，來過トーナメント模式破關即可。另外，要使隱藏角色出現並沒有回數、時間設定、接關等限制，所以玩家可以安心挑戰。



◀只要是怪物表中的角色誰都可以。

ULTAR TECH

現在要介紹的這個超級秘技，需要有比賽的記錄才能夠使用。首先將存有比賽記錄的記憶卡插到ＰＳ主機上，按住選擇鈕不放後進入ＶＳ模式。如此一來，就會出現綠色和黑色兩個和捕獲怪物表相同圖案的標記。綠色是直接從現在使用的記憶卡讀取資料，黑色則是從其他記憶卡讀取資料。不過，須注意在此對戰的怪物並無法任由玩家操縱喔！



◀按住選擇鈕再進入ＶＳ模式。

ULTAR TECH 勝利後的特殊舞蹈

首先要在戰鬥中獲得勝利，這個勝利不是指普通的勝利，回合數設成2回合時要贏2回合、設成3回合就要贏3回合才行。如果在重播中，持續按住L2和方向鍵右上的話，如此一來隨著音樂的改變，玩家角色也能跳起特殊舞蹈來了。跳舞中也可以做視點的移動，但是此時的特殊舞蹈卻只能有1人在跳而已。

ULTAR TECH 可以使用マーク2

マーク2在封印迷宮的最深處，所以首先要先能到達那兒才行。另一個條件就是要帶著捕獲の石一路過到封印迷宮的最後一層。為了預防萬一，可以的話，多帶幾顆捕獲の石比較安心。另外，捕獲の石只有在怪物的體力剩不到四分之一時才能發揮功效，因此在還沒有確實給予マーク2足夠的損傷之前，不要輕舉妄動。



◀要捕獲成功很難，需要運氣。

ULTAR TECH 最後的？隱藏人物出現法

隱藏角色的出現條件如下表所記，左側是出現的隱藏角色名字，右側則是用作成的比賽記錄來讓其對戰的怪物名字。舉例來說，想要使WHITEDOG出現時，首先要讓1P用DOG、2P用CHOCOBO來做記憶卡對戰，並且將比賽過程記錄下來。接下來選擇「記録した試合からモンスターを作る」，白色的狗WHITEDOG就會出現。



◀兩邊都用TOTEM出現的是這2隻。

怪物名	對戰怪物
WHITE DOG	DOG vs CHOCOBO
MAD PLANT	D PURPLE vs RED ZEPPLE
HOUND	DOG vs BROWN APE
NEBAK	DOG vs SILVER APE
BLACK DOG	DOG vs VIOLET DEVIL
BLIND MASTER	TOTEM 1st vs TOTEM 2nd
ANCIANT HORN	TOTME 2nd vs TOTEM 3rd

FIGHTERS' IMPACT(ファイターズインパクト)

豪氣戰士

1997年4月25日
泰德
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



曾經在大型電玩上頗受好評的豪氣戰士，如今也在泰德公司的移植之下與ＰＳ玩家們見面了。這款遊戲的最大特色，就是每一個角色都有著特殊的流派設計，而且隨著這些流派的不同，不但穿著的衣服會改變，其使用的技巧也會跟著有所改變。玩家可以利用不同的連續技組合，進行完全不同的格鬥過程。不過這些角色的Polygon 構成，看起來實在是有點過時了。



ULTAR TECH 服裝改變了

選擇角色流派的時候，如果按住開始鈕再決定的話，角色的衣服就會變成最左邊流派的衣服但顏色卻不一樣。而サンリン、ベルンハルト和シレーヌ則是會變成原創的裝扮。

另外，シレーヌ還有另一種隱藏裝扮。角色選擇時游標對準シレーヌ，同時按續按住○、□鈕來決定角色和流派，如此一來就會出現粉紅色的衣服喔！


◀這就是シレーヌ的隱藏衣服。很可愛吧？

ULTAR TECH 角色變滑稽

介紹一個可以將平常又酷又帥的角色們，變成滑稽造型的超級秘技。方法很簡單，只要在標題畫面上連按10次選擇鈕就ＯＫ了。如此一來，接下來開始遊戲的時候，就會發現頭和身體不成比例的滑稽角色。不過雖然頭變大，身體變小、甚至連手腳也變短了，但是原來的擊中判定還是沒有改變，所以玩家可以放心地從另一角度來玩這款遊戲。


◀身體不成比例的話，就算認真對打給人的感覺還是很滑稽。

ULTAR TECH 角色變成剪紙娃娃

再介紹一個比右邊介紹的滑稽造型角色更有趣的秘技。方法也是很簡單，同樣的在標題畫面上，連按10次方向鍵的右方就行了。如此一來，開始遊戲時角色就會變成如同用紙張拼湊出來的紙娃娃一樣哦！不過玩家要特別注意的是，這項秘技不能夠和之前介紹的滑稽造型角色合併一起使用，所以玩家只能隨自己喜好選擇一種來使用。



▲變成剪紙一般的角色們看起來好像很弱，其實還是一樣啦！



47 VS

あすか120%エクセレント Burning Fest.

美少女格鬥2

1997年5月9日

FAMILY SOFT

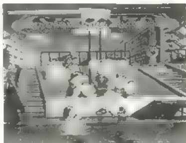
¥5800

對應記憶卡(記憶單位1)

總評



為了要贏得自己社團的名聲與經費，這一群美少女們就在高中校慶的同時，進行了這一場互不相讓的格鬥比賽。這款遊戲與前作最大的不同，就是配音人員有了大幅度的更動，不過卻顯得更為適任。每個遊戲的角色都相當具有個性，而且經過改良之後的平衡性更佳且更容易上手。不過遊戲的畫面仍然顯得有些顆粒還粗，對戰缺乏整體的戰略，遊戲系統更沒有多大的變更。



48
VS



GUNDAM THE BATTLE MASTER

鋼彈大格鬥

1997年6月20日
萬岱
￥6800



總評 ★★★★

鋼彈可以說是最歷久不衰的動畫之一，所以其相關的遊戲仍然在不斷地推出，這一款鋼彈大格鬥就是最新的代表作品。這款遊戲最大的特色，就是集合了歷代的ＭＳ機器人，一起進行同場的競技，特別是ＭＳ體型的大小有著忠實地再現。這款遊戲的操作方式並不會太複雜，攻擊方式也相當地單純，如果要是能夠再強化一些需要輸入指令的必殺技，那麼遊戲就更加完美了。



49
VS



ZERO DIVIDE2~ THE SECRET WISH~

金屬格鬥2

1997年6月27日
ZOOM
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1～15)



總評 ★★★★★

前作充滿金屬味道的作品就已經令玩家留下深刻的印象，這一回Zoom公司再度以全新的續作提供給玩家享受。在這一款以機器人為主的格鬥遊戲當中，玩家可以在碰撞的時候聽到極為逼真的金屬聲響，而且其動作更是不會因為外型而緩慢無比。這款遊戲最大的特色，在於舞台四周多了牆壁的設計，以及加入了鎧甲會因為敵人一直攻擊某部位，而導致該部位的防禦力降低之設計。



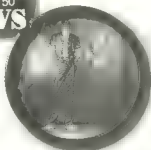
ULTRA TECH 隱藏的舞台登場

本次介紹的是：讓金屬格鬥2練習模式中能使用的舞台增加的高超技巧。

這招技巧的條件是在特定的等級下用1P玩家模式過關，因為關於等級、人數設定等並沒有特別的限制，所以選擇各個等級去過關吧！在簡單的等級下過關的話，會出現NOX、EVE兩個舞台，也就是舞台11和舞台12；在正常的等級下過關的話，會出現鋼架舞台、魔術小屋舞台、還有前次作品「金屬格鬥」的舞台，也就是舞台13、舞台14以及舞台15。當然，如果你厲害到能夠在困難的等級下過關的話，恭喜!!你可以玩到都市舞台和迪斯可舞台（外加上筆者我的隱朵），即舞台16、舞台17。從通真的舞台到有趣的舞台，各舞台都相當有特色，玩家們千萬別錯過，記得試試看噢！



▲迪斯可舞台（？）相當地華麗，前作金屬格鬥的舞台也設計地相當有味道。



50 VS

ザ.キング.オブ.ファイターズ'96

格鬥天王'96

1997年7月4日

SNK

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)

總評



經過將近一年的長久等待之後，這一款由SNK公司所製作的格鬥天王'96，終於還是在PS主機上頭亮相了。這款遊戲的聲光效果演出，不仔細比較的話還察覺不出來與原作的差異所在，一些必殺技的視覺效果也是忠實地再現。遊戲仍然有著體貼的一鈕必殺技設計，不過很可惜的一點是，由於受限於PS本體RAM空間之不足，更換人物的時候要花上不少時間進行讀取工作。



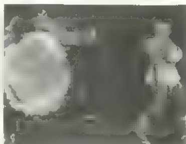
バーチャル飛龍の拳

VR飛龍拳

1997年7月17日
文明腦
￥5800



對於從FC上機一路玩來的玩家們來說，想必對於飛龍拳系列一定不會感到陌生才對，在沉寂了好一段時間之後，飛龍拳終於以3D格鬥遊戲的方式出現在玩家的面前。這款遊戲的聲光效果表現普普通通，而且還有很大可以改善的空間存在，最嚴重的問題在於差勁的操控性，不僅按鈕有慢好幾個半拍的感覺，就連招式的施展都十分困難，所以只適合自認格鬥高手的玩家來遊玩。



ULTRA TECH 使用頭目角色

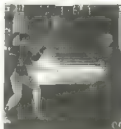
先決條件是要使遊戲過關，而且不續關也無妨，然後在角色選擇畫面按住L2、R2，選擇要用的角色，就能使用CIRCUIT模式的最後頭目的龍魔王。



◀左方是頭目角色的ミンミン龍魔王，具有超強威力。

ULTRA TECH 不同顏色的格鬥家

在角色選擇畫面按住L1並決定角色，這時對戰角色雖然不會改變，但有不同的顏色，玩家可利用這個秘技變換對戰氣氛。



◀左方是顏色不同的，將有全新的格鬥氣氛。

52 VS



ストリートファイターEX plusα

快打旋風EX plus α

1997年7月17日

卡普空

￥5800

對應記憶卡(記憶單位1)



在3D格鬥遊戲之潮流已成大勢之後，卡普空公司於是就推出了這一款快打旋風EX Plus α，以便分享給所有喜歡快打旋風的玩家們。這款遊戲說穿了，進行的方式其實與2D格鬥遊戲沒有什麼兩樣，不過在3D場景與人物的包裝之下，玩家反而體驗到另外一種不同的格鬥快感。雖然有些人物的必殺技輸入做了很大的調整，不過這回桑吉爾夫的旋轉摔總算是幾乎次次成功了。



53 VS



超人學園ゴウカイザー

超人學園

1997年7月17日

URBAN PLANT

￥5800



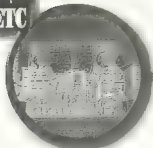
幾年前曾經在大型電玩上面頗受好評的超人學園，現在也被移植到了PS主機上面。雖然遊戲的聲光效果不是說不好，仍然具有一定的水準存在，不過再怎麼遊玩都有一種在玩SFC遊戲的感覺。其次是這款遊戲的必殺技設計的並不好，不僅是視覺效果不夠突出，而且有時候簡直是難按得要命。可惜這款遊戲太晚現身了，要不然早個一兩年的話就會變受歡迎了。



ETC GAME

其他類遊戲許多常會把它和方塊等遊戲搞混，不過，其他類遊戲確實是將一些遊戲拼湊起來的，但在ＥＴＣ下所佔的遊戲，還是以益智類遊戲較為普遍，遊玩ＥＴＣ遊戲時，並不需要下多大功夫，因為它大部份也是用來消磨時間罷了。

ETC 1



競馬最勝の法則'95

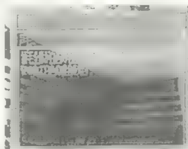
競馬最勝法則'95



總評 ★★★★

1995年6月23日
COPYA SYSTEM
¥6800
對應記憶卡(記憶單位15)

您是一位標準的賽馬迷嗎？您是否對於如何搜集完整的相關資料而感到頭疼不已嗎？現在有了這一款競馬最勝法則'95之後，您就不必再擔心這個問題了。這款作品乃是利用大量的現成資料，從各個不同的角度來進行分析的工作，如此一來就能夠預測勝利馬匹爲何，並且有著極高的命中率。由於整個遊戲的操作系統經過全新的改良，所以玩家能夠很快地進入狀況當中。



ETC 2



EMITバリューセット

EMIT完整版



總評 ★★★

1995年9月29日
光榮
¥15800
對應記憶卡(記憶單位1~3)

一段路上的巧遇，卻改變了這位高中女生的生活，所謂的ＥＭＩＴ指的又是什麼？這款由光榮公司所推出的作品可以說是相當地特別，遊戲的陣容更是堅強萬分，有著赤川次郎的腳本與小室哲哉的配樂。基本上來說，這是以學習英文爲主的軟體，卻又搭配上充滿ＡＶＧ味道的故事進展。遊戲能夠隨時在日語與英語之間進行切換，包括語音與字幕都可以，是寓教於樂的最佳選擇。



ETC 3

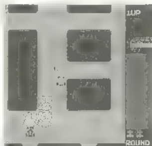
ナムコミュージアムVOL.1

拿姆科名作劇場VOL.1

1995年11月22日
拿姆科
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



現今將古老遊戲經過包裝之後再重新推出的風潮，其始作俑者可以說就是拿姆科名作劇場Vol.1。在這一款合集裡頭，一共收錄了七款80年代轟動一時的遊戲，包括了小精靈、迷魂賽車、新迷魂賽車、小蜜蜂、衛星保衛戰、青春賽車與童話方塊。對於老一輩的玩家而言，這是一個重新回味的好機會，更是一次相當難得的珍藏機會，一定得要好好地把握住才行。



ULTRA TECH　輕輕鬆鬆獲勝

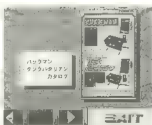
在小蜜蜂第一關的時候，將自己藏在從下面數來第2列的地方，這個時候，除了最左邊的藍色敵人之外，其餘的敵人將他們全部擊落。之後，一邊躲避那唯一剩下的藍色敵人的攻擊，一邊等上約十分鐘。此時，玩家會發現敵人幾失擊落來襲飛彈的能力，若再將那一隻敵人擊落，則進入下一關的時候，全部的敵人也會失了擊退飛彈的能力。



◀有遊戲推出當時進行促銷的各種物件。

ULTRA TECH　疾走的小精靈

在CD等待畫面中，一旦螢幕出現了「NOW LOADING」的字樣，便連續按除了選擇、開始二個以外的按鈕。這個時候玩家會發現，原本在螢幕上跑來跑去的小精靈，突然加快了移動的速度，一直到最後。小精靈不但在螢幕快速移動，甚至於快到讓人看不清楚、眼花撩亂。



◀也能看到拿姆科的遊戲（包括贈品）目錄或宣傳品。

ULTRA TECH 敏捷的小精靈

當遊戲進行到進入博物館做校外教學參觀的時候，如果按住「×」鍵，再同時按方向鍵中的左鍵或右鍵，玩家會發現小精靈的行動變得更靈敏，不但速度加快了，而且在上下左右的方向轉換上，也比在使用秘技之前更靈活。此秘技可以使小精靈的靈活度增加，轉換方向的速度變快，靈活度增加對於玩家有很大助益。

金手指

小精靈（パックマン）

小精靈的數量不會減少

801178E0 0002

RALLY-X

自用車的數量不減

800E3774 0003

燃料不減

800E3E2C 3BD8

（但燃料不減要注意若在各回合都有拿全旗子的話，要先關掉金手指介面片的開關才能進行下一關。）

NEW RALLY-X

自用車的數量不減

800E4900 0003

燃料不減

800E4FC8 3BBA

（跟RALLY－X一樣，若旗子拿全的話，則必須將金手指關掉才能進行下一關，要再重打開金手指的時候，記得先將燃料換算成錢。）

ギャラガ

戰士數量不減

301A3E1C 0002

（戰士數量不減，但是被トラクタービーム捕獲時，殘機卻會減少）

ボスコニアン

戰士數量不減

8015728C 0002

ポールポジション

快速行走

8012F2B4

4
ETC



ミラクルワールド

瓦強世界

1995年12月8日
WIZARD
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



這一款由Wizard公司所推出的瓦強世界，可以說是集所有益智遊戲的特色於一身。在邁向瓦強王之路的單人模式當中，您是從許多希望參賽的挑戰者當中脫穎而出的天才少年——墨克拉斯，玩家將要代表他來爭奪王位。遊戲是由許多迷你遊戲所構成，像是在昆蟲拼圖裡頭要將正確的四塊拼圖放入畫作當中，記憶力考驗則是要在看過一段影片之後，回答裡頭出現的問題。



5
ETC



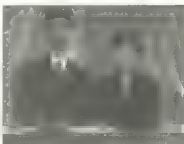
爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX

爆笑吉本劇場

1995年12月15日
吉本興業
¥5800
對應多人用搖桿連接器(最多4人)



由吉本興業所推出的這一款爆笑吉本劇場，當然有著吉本的藝人全體參與演出，玩家將要從這些藝人當中選出一人，以便幫助他成爲吉本的猜謎大王。由於整款遊戲是採用問答的方式來進行的，其呈現的方式與實際的電視節目並沒有什麼兩樣，甚至在一段猜謎結束之後還會出現商品CF廣告的畫面，簡直就跟真的在觀賞節目一模一樣，包準玩家們玩得過癮無比。



6
ETC



ニチブツアーケードクラシックス

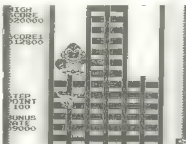
日物電玩大集合

1995年12月29日
日本物產
¥4980
可2人交互遊戲

總 評



在電視遊樂器尚未普及的80年代，乃是大型電玩的風光時期，這款日物電玩大集合所收集的三款遊戲，包括了月球開拓者、瘋狂爬樓人與水管工頭，就是當時由日本物產公司所推出之膾炙人口作品。在先前所發售的SFC版本當中，雖然也是收錄了同樣這三款的遊戲，不過其移植度可是完全都比不上這回的PS版本，玩家可以體會到一番不同的新鮮感動。



7
ETC



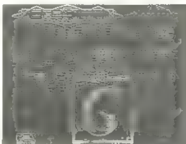
四柱推命

1995年12月29日
DATAM POLYSTAR
¥5800
對應記憶卡(記憶單位3)

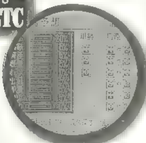
總 評



這款由Datam Polystar公司所製作的四柱推命，乃是從統計學的角度來進行四柱推命的推算，而且大幅增網羅了人體週期率、星座與血型占卦等等項目。遊戲除了能夠診斷出個人的類型之外，還可以推算餘生、八字、性相與整體運勢等等各式各樣的占卦。遊戲的另外一個特色，就是事先內藏了許多知名人士的資料，可以省卻掉在八字診斷配對時輸入資料的麻煩。



8 ETC



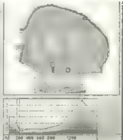
競馬最勝の法則'96 Vol.1

競馬最勝法則'96 VOL.1



1996年1月13日
克派爾
¥6400
對應記憶卡(記憶單位15)

您是否曾經想要擁有一套軟體，是可以幫您預測下一季賽馬的比賽結果呢？透過了這一款由Copya System公司所製作的競馬最勝法則 '96 Vol.1，就能夠滿足您的要求，而且更因為遊戲曾經成功地預測出寶塚紀念賽的冠軍，所以造成了未上市先轟動的情況。這回還多了壁紙變更的設計，可以讓您自由地更改背景，另外還能夠讓玩家自行輸入資料來預測一番。



9 ETC



占都物語～その1

占都物語 1



1996年1月19日
東北新社
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

在所有神秘的占卜之中，最受到人們歡迎的莫過於要算是九星占術、紙牌占卦與姓名判斷，而占都物語就是收集了這些占卦於一身。在遊戲開始了之後，您馬上就可以得知當天的幸運項目、九星占術可以算出每年或每月的運勢，而紙牌占卦則可以算出戀愛運、金錢運、工作運與健康運勢等等。這些占卦的結果不止會以文字的方式告知玩家，而且還會直接以聲音的方式來播放。



10
ETC



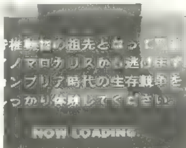
ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅

地球進化史

1996年1月26日
美賽亞
￥6800

總 評


在許多的電視節目當中，您一定都曾經觀賞過以生命為主題的知識節目。這一款地球進化史的遊戲，就是一款相當標準的有關知識學習軟體。遊戲一共收集了海底進化與陸上進化這兩個項目，並且將生命的出生到逐漸演化的過程，以平面的圖片與電影拍攝的手法介紹出來。除了可以靜靜地觀賞之外，遊戲也設計了可以讓玩家親自參與的一些迷你遊戲。



11
ETC



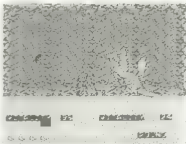
ナムコミュージアムVOL.2

拿姆科名作劇場VOL.2

1996年2月9日
拿姆科
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

總 評


才不過短短三個月的時間，拿姆科公司馬上又推出了這一款嶄新的拿姆科名作劇場Vol.2。這回遊戲的最大賣點所在，在於加入了令人耳目一新的片頭動畫，令人彷彿就像是置身於家庭電影院一樣。拿姆科名作劇場Vol.2一共收錄有屠龍記、戰鬥坦克、小蜜蜂3、貓鼠大戰、鐵板陣與魔術方塊等六款遊戲，並且在遊戲畫面的顯示方面提供了兩種不同的選擇。



ULTRA TECH 老鼠警察快速移動

在讀取畫面，老鼠警察會突然地出現，一旦出現，就按「○」、「×」、「△」三個鍵中的任何一個，而且要連續擊打，一完成這個動作之後，道路上的映像會變得動作加快。



◀有奇特畫面與設定方式，並引起話題的射擊遊戲。

ULTRA TECH 隱藏BGM

在「ドラゴンバスター」的視窗地圖上移動場所的時候，如果「クロービス」不斷地閃爍，記得接著要按開始鍵。再來，當畫面切換過後，讀取畫面變得不同的時候，玩家們若發現BGM正在流的話，這個秘技就成功了。如果玩家們再多等一下子的話，會發現BGM甚至有第2次的變化。



◀再現遊戲世界觀的印象插畫。

ULTRA TECH「BOMB BEE」登場

首先，在「キューティQ」的模型試驗畫面下，按「○」鍵7下，按「□」鍵6下、「×」鍵5下，完成動作之後，令人回憶不已的遊戲「BOMB BEE」就可以玩了！



▶能看到當時的貴重資料，也是本作的魅力之一。

金手指

キューティQ

球的數目不會減少

8016C4CC 0002

ゼビウス

ソルバルウ的數目不會減

8019C03C 0002

801E6DC6 0010

マッピー

マッピー的數量不減

801E38C4 0200

トプラス

戰士數目不減

80151104 0003

タロプダー

可一直使用盾

800E9F28 0016

80100548 0008

ドラゴンバスター

生命力不會減少

800C99F0 0080

（生命力不會減少，但在前進到下一回合之前，請關掉金手指介面卡。要再度使用金手指密碼時，請在過到下一回合之後，再打開金手指介面卡的開關。）

火球無限

800C9990 0002



12 ETC

プライベートコレクション～ポリスノーツ

警察故事大百科

1996年2月9日

柯拿米

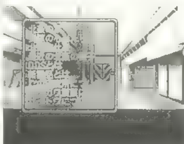
￥2980

對應滑鼠

總評



　　您曉得在警察故事這款遊戲的背後，有著什麼您所不曉得的秘辛嗎？您想要進一步瞭解警察故事的種種相關資料嗎？透過這一款由柯拿米公司所發售的警察故事大百科，將會滿足您所有的好奇心。這款遊戲收集了許多寶貴的原始設定資料，還有製作過程的情況，採訪井上喜久子的實錄，完整的用語資料庫，甚至連遊戲裡頭的射擊場面也都在作品裡頭重現。

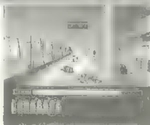


ULTRA TECH 隱藏展示畫面

首先，在射擊長廊的射擊遊戲中，必須要把規定的標準分數達到才行，將過關的條件達成之後，在畫面上會出現UFO。之後，也必須將UFO擊落，獲得分數好Clear 這一關，如果從頭到尾的4個遊戲都可以過關Clear ，則原藏在遊戲選擇畫面的展示畫面會出現。

ULTRA TECH 可聽談話喔

首先播放 SOUND模式的曲子，或是播放影片模式中的訪談影像，再接下來，一邊按住「O」鍵或「口」鍵，另一邊則押住方向鍵的任何一鍵，如此一來，就可以聽到訪談內容。



◀擊中一般市民，主角便會失血。

13 ETC



パペットズーピロミィ

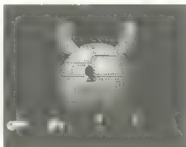
造物主

1996年2月16日
休曼
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



總評 ★★★

由休曼公司所推出的造物者，是一款相當有意思的另類創作遊戲。在這座城鎮當中居住著一位名為波利可博士的發明家，他專門在製作動物機械零件與相關的研究工作，另外還有可以組合零件的合體工廠。假如在合體工廠製造出動物之後，便可以把牠們給放置到世界裡頭，不過在放置這些動物的時候，特別要注意與選擇合適的棲息環境，否則就會產生水土不服的現象。



14
ETC



ザ 心理ゲーム

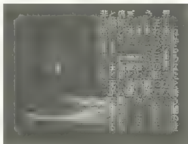
心理遊戲

1996年4月26日
WIZARD
¥5800

總評



心理遊戲是一款以心理測驗爲題材的作品，玩家可以藉由回答問題的答案與結果，來分析自己並不清楚的潛藏個性。由於這款遊戲乃是經過專門的相關雜誌來進行監修的工作，所以玩家對於遊戲的診斷方法與根據是絕對可以信任的。心理遊戲一共有三種不同的遊戲模式，其中的單人模式是在戰慄的氣氛之下來進行故事內容，所以膽小的人千萬不要單獨一個人遊玩。



15
ETC



アイレムアーケードクラシックス

艾雷蒙電玩大集合

1996年4月26日
阿瑪克斯
¥5800

總評



相信有很多的玩家仍然十分懷念以前推出的一些著名遊戲，而這款艾雷蒙電玩大集合就提供了一個很好的重溫舊夢之機會。在這一款遊戲當中，一共收集了成龍踢館、10碼大賽與GP賽車這三款遊戲，可不要單憑著表面的聲光效果來決定其生死，想當年他們可是紅極一時的熱門軟體。雖然與現今的遊戲水準來相較，其聲光效果確實並不怎麼樣，但卻無損於其崇高的地位。



16
ETC



ときめきメモリアル プライベートコレクション

純愛手札大百科

1996年4月26日
柯拿米
¥3800
對應記憶卡(記憶單位1)



純愛手札大百科終於在廣大玩家的期待之下問市了，在這一款遊戲當中，玩家將會看到作品裡頭深具魅力的角色現身說法，而且還收集了許多關於純愛手札的寶貴插圖，所以是所有純愛手札迷們所不能錯過的作品。除此之外，遊戲還另外有著許多全新的對話資料，並且收錄了金月真美的新單曲，還有以占卜與問題爲主的迷你遊戲，其內容可以說是相當的豐富。



17
ETC



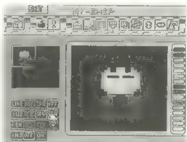
デザエモン+(プラス)

描繪衛門加強版

1996年5月24日
雅典娜
¥5800
對應記憶卡(記憶單位15)



您曾經想過要自己來製作一款遊戲嗎？喜歡且熱愛遊戲的您一定有過這樣的念頭，現在透過這一款由雅典娜公司所推出的描繪衛門加強版，就可以滿足您所有的期望。遊戲乃是根據SFC版本的基礎演變而來，玩家經由這款遊戲提供的種種編輯工具，包括了自機、敵機、背景、音樂與音效等等要素，都可以藉著自己豐富的想像空間，來好好地大加發揮一番。



ULTRA TECH 自機無敵

在選項畫面的時候，一方面按住L1鍵跟L2鍵，然後再按住R1鍵，做完這個動作之後，就開始遊戲，玩家就會發現自機變得無敵了。若是在選項畫面的時候，按的是L1鍵加L2鍵再按R2鍵的話，則無敵的狀態就會解除。這個技巧在標本遊戲、使用者登錄遊戲、獵奇遊戲中都可以使用。

ULTRA TECH 最高難易度

首先，在出現選擇畫面的時候，將游標移到在「LEVEL」的地方，將難易度設定「HARD」。而就這樣將游標放在原本的位置時候，一邊按住選擇鍵，一邊按住方向鍵中的右鍵。此時若是螢幕出現了「DIFFICULT」的字樣，則表示秘技成功，這個時候遊戲的難度會比「HARD」的難度更高。



◀介紹參賽的作品，畫面中可看到可愛的魔女。

18 ETC





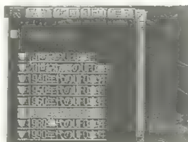
矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え！」

極密計畫

1996年5月24日
NIHON CLARY
¥7800
對應記憶卡(記憶單位1)

總評
★★
★★

假如您是一位專門在研究飛碟資料的飛碟迷，那麼您一定聽過矢追純一的大名，他可是在這方面的佼佼者。這套由日本克拉利商業公司所製作的極密計劃，收錄了矢追純一在3 0年的時間當中所收集的珍貴資料，包括了飛碟的照片與影象，另外還有大量的平面文字資料。不過由於這些資料都是按照年份來編排，所以如果不熟悉一些知識的話，很難在最短時間之內找出想要的東西。



19 ETC



ダンジョンクリエイター

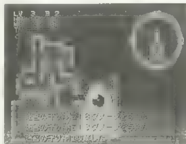
迷宮工具

1996年5月31日
EAV
￥6800
對應記憶卡(記憶單位1～11)

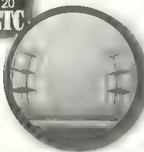


總評 ★★★

您是否對於３Ｄ迷宮有一種又愛又恨的感受呢？在這一款由ＥＡＶ公司所發售的迷宮工具裡頭，玩家可以根據事先已經設定好的項目，包括了地圖、角色與道具等等，來創作出一個自己心目理想當中的迷宮出來。迷宮工具一共提供了三種遊戲模式，有已經撰寫完成的宣傳模式，製作遊戲的結構模式與完成製作的遊戲模式，可惜玩家只能夠設定過關的條件而已。



20 ETC



ナムコミュージアム VOL.3

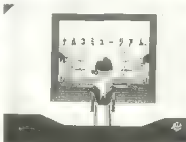
拿姆科名作劇場VOL.3

1996年6月21日
拿姆科
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1～5)



總評 ★★★★★

由於受到許多玩家們的熱烈迴響，所以才隔了三個多月的時間，拿姆科公司就緊接著推出了拿姆科名作劇場Vol.3。這款遊戲一共收集了迷宮塔、挖洞戰士、小蜜蜂、終極狂飆、栗子方塊與女精靈六款作品，且都忠實地將原作給移植到了ＰＳ主機上面。至於在遊戲的最大賣點——博物館模式方面，不但做了大幅度的改進，而且玩家在裡頭可以得到更多的寶貴資料。

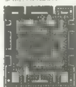


ULTRA TECH 高速ギャラクシアン

首先，在「ギャラクシアン」的標題畫面中，按32次的選擇鍵，接下來，一邊按住選擇鍵，再同時按下開始鍵。動作完成之後，遊戲整體的速度會變快。如果玩家再在標題畫面上，同時按下選擇鍵跟開始鍵，重覆上述的動作，則遊戲恢復到原來的速度。

ULTRA TECH 內部ドルアーガ

第一步，在博物館內，不論是哪裡都好，一邊按住L1跟R1鍵，另一邊將方向鍵以順時針方向按三圈。動作完成之後，伴隨著音樂，在畫面的左下角會出現一個記號。在這個狀態下，進入ドルアーガ在博物館中的房間，穿過大廳，直直走到底，會碰到用紅磚頭做的牆。此時在畫面右下角的小精靈會做出反應，按「○」鍵。動作做完之後，這面牆便會倒退，可以進行ドルアーガ在裡面的房間，在這裡收錄任天堂版，可以進行遊戲。



◀「小精靈」的續集，雖然基本規則不變，但細部則加以改良。

ULTRA TECH 小精靈小姐登場

第一步，先玩到「ギャラクシアン」中到10關以上的，「ディグダグ」也要玩到10關以上，還有「フォゾン」要玩到8關以上，「ミズパックマン」（精靈小姐）則要5關以上，連「ドルアーガの塔」也要全樓層。滿足上述條件之後，選擇資料記錄，這時候小精靈就變成小精靈小姐了。

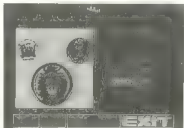


◀操作彩色粒子，依照指定造型組合分子的遊戲。

ULTRA TECH HARD 模式

首先，在「ギャラクシアン」中，要一直玩到第九關，滿足這個條件之後，打開選項畫面，會發現多了一個叫「RANK」的選項，這個時候便可以選擇HARD模式。

26 動畫拼圖



▶即使是初學者，也一定要試試看哦！



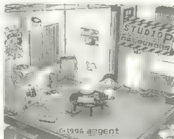
スタジオP

動畫拼圖 2

1996年8月23日
Argent
¥ 5800
對應記憶卡(記憶單位1)

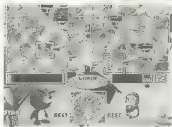


這■由Argent公司所製作的動畫拼圖 2，其實就是前作拼圖遊戲的續篇，不過先前遊戲是以解謎拼圖爲主，這回卻是改以工具製作軟體爲主。在這一■遊戲當中，玩家不但可以寫音樂、玩繪畫與捏陶土，並且還有許多附加的迷你遊戲，另外甚至還有著六面立體拼圖的項目。無■是在聲光效果或是遊戲的內容方面，動畫拼圖 2 都有著不錯的表現，値得喜歡創作的玩家們一玩。



ULTRA TECH 在壺上印上臉孔

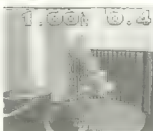
首先選擇作壺的工具，接下來在窯中用黏土做成，再選擇放■，這個樣子重複五回。之後一■進行遊戲直到燒成，■間設定成24，溫度設定成５００，壺的表面就■有臉孔浮現。



▶有大家所熟悉的解謎方式，當然影像製作機能的作品，能■成爲動畫。

ULTRA TECH 電影增加

事先將２Ｐ側接上控制器，遊戲■■時先後■Ｌ２跟■２兩■鍵，之後，在猜謎遊戲中的換新、纏繞、拖延這三■中可選的動畫增至48種。



◀將水桶中■水利用抹布沾濕，然後在另一個桶子扭乾的遊戲。



22
ETC

謎王

謎王

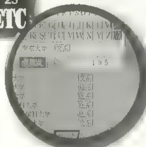
1996年8月30日
萬代Visual
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



總評
★★★

喪失記憶的您在旅途之中，來到了一個神祕的王國，並且為了要解救受王國長期政治迫害的人民，展開了打倒謎王的辛苦路程。這一款由萬代公司所製作的遊戲，裡頭的所有５０００道問題全部都是出自問答王道萬先生之手，所以可以稱得上是一套空前絕後的問答遊戲。這些問題的內容可以說是上自天文下至地理，包括了一般常識、藝能、卡通等等多方面的項目。





23
ETC

英語の鐵人 センター試驗トライアル

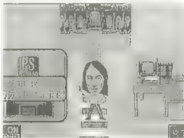
英語鐵人

1996年9月13日
SCE
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



總評
★★★★

這款由ＳＣＥ公司所推出的英語鐵人，可以說得上是該公司第一款教育性軟體，遊戲是由著名的英文講師[illegible]克己[illegible]擔任監修的工作。英文鐵人是為了提升玩家的英文能力而設計的作品，其訴求的對象為高中學生，內容主要是針對了參加大學聯招的考生。與一般的英語學習教材最大的不同，就是英語鐵人的遊戲內容是以考試為主，所以是一款相當實用的學習軟體。



24
ETC



黑ノ十三

黑十三

1996年9月27日
東京書籍
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1～3)



總評 ★★★

您喜歡看恐怖小說嗎？那麼就絕對不要錯過這一款由東京書籍公司所推出的黑十三。這款遊戲的最大特色，乃是特別請到了著名作家綾辻行人來擔任監修的工作。遊戲的進行方式就像是在閱讀一本恐怖小說一樣，除了會有對白同步播出之外，更會搭配著靜態的圖片與動畫來輔以表達，所以遊戲的氣氛可以說是到達了詭異的頂點，所以千萬不要在半夜來遊玩這款遊戲。



25
ETC



eexy life EAST END*YURI

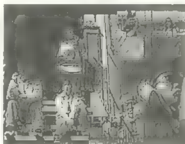
樂團星路

1996年10月25日
EPIC SONY
¥1900
對應記憶卡(記憶單位1)



總評 ★★★★

這一款由Epic公司所推出的樂團星路，是一款全新類型的音樂遊戲，玩家在遊戲裡頭可以聽到電子音樂等各種精彩的演出。在這一款作品當中，擔任演出的爲East Endx*YURI樂團，包括了像是Da、Yo、Ne與Maicca等歌曲，都是來自於Disco Graphy這張專輯裡頭，除此之外還收錄了影像畫面的Video Player以及喜劇化的Digitalcomic等等，是以21世紀的東京做爲舞台。



26
ETC



LULU

童話奇遇

1996年11月1日

東北新社

¥4800

對應記憶卡(記憶單位1)

總評



露露是一位住在書中宮殿裡頭的輕浮公主，覺得生活無聊且一成不變的她，有一天遇到了飛入書本世界的機器人連莫，然後兩人就展開了尋求溫暖的冒險之旅。這一款由東北新社所推出的童話奇遇，其遊戲進行的方式不同於一般的遊戲，並非採用了時下流行的分岐選擇，而是利用翻書的方式來進行故事，所以玩家會感到相當新鮮有趣，故事本身更是極富變化。



27
ETC



競馬最勝の法則'96 Vol.2G1-ROAD

競馬最勝法則'96 VOL.2

1996年11月1日

Shangri La

¥6400

對應記憶卡(記憶單位1)

總評



大受玩家好評的競馬最勝法則，如今推出了這個系列的第三款作品，主要是收錄了包括外國賽馬的最新資料。遊戲除了有主要的賽馬預測模式之外，還另外追加了像是情報分析與表格等等八種遊戲模式。由於前作裡頭的外國賽馬資料並不多，所以這回做了大量的追加，因此包括了備受矚目的女性騎士資料，還有各種優秀的馬匹資料，不過還是有一些遺珠之憾沒有收錄其中。





28 ETC

それゆけ"ココロジー～心が教える戀結婚.人生

人生占卜屋

1996年11月8日
寶麗金
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



總評 ★★★★

在電視、書籍與大型電玩深受好評的心理遊戲——人生占卜屋，現在終於在PS主機上面登場了。在這一款遊戲當中，玩家將會有機會利用三種心理學的測試，來分析自己心理的種種奧祕。在主題診斷當中，首先會採用問答的方式來製作個人資料，接著就能因此而診斷出工作或戀愛觀的結果，另外還有四個人同時設定立場的屬性診斷，並且能夠瞭解每天心理狀態的生活週期模式。

29 ETC

ナムコミュージアム VOL.4

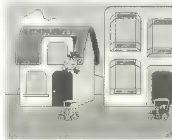
拿姆科名作劇場VOL.4

1996年11月8日
拿姆科
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



總評 ★★★★★

經過了漫長的等待之後，這一款拿姆科公司所發售的拿姆科名作劇場Vol.4，終於出現在玩家的眼前了。這款遊戲雖然只收錄了包括源平討魔傳、歐坦大作戰、小精靈、迷宮塔與宇宙坦克等五款作品，不過可是款款的可玩性都是相當高的喔！既使這些都是至少有十年歷史的作品，但是今日玩家遊玩起來仍然有極高的娛樂性存在，相當值得玩家珍藏起來。



ULTRA TECH 發現アサルトプラス之屋

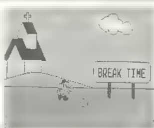
首先在博物館內進入「アサルト」的左邊的房間，接下來在房間中「△」鍵、L 1 鍵、方向鍵的↑鍵、R 1 鍵同時按住。如果第一步成功的話，不但會有音效，還會有一個女性司令官出現。此時在女性司令官面前的小精靈會有所反應，玩家這時請按下「○」鈕。動作完成之後，女性司令官會從普通人變成有三頭身的比例，並且指著左邊。稍一轉頭看看，在房間的入口正前方，有一個物體上面寫著「ASSAULT PLUS」的字樣。此時再按下「○」鍵，就可以進入以前都沒有看過的遊戲房間了。在這裡的「ASSAULT PLUS」可以進入「EASY ASSAULT」或「SUPER ASSAULT」其中之一遊玩，其以「EASY ASSAULT」的程度比較簡單。



▲在アサルト房間的左邊才是「アサルトプラス」的入口。

ULTRA TECH 小精靈整型

玩大型電玩版的玩家一定會發現，在拿姆科博物館的小精靈怎麼鼻子變短了，這鼻子可經由變更DIP開關而恢復原來的長鼻子。首先在「パックランド」的測試畫面，選擇「DIP SW」，然後將 4 號開關、5 號開關、7 號開關、8 號開關中的每個開關打開即可。因為這四個開關在平常時是關著的，後來開始遊戲時，鼻子就變長了。



◀鼻子變高之後，就會大受歡迎？

ULTRA TECH 隱藏起來的動畫

將主機的電源插上之後，立刻先後按L 1跟R 1鍵，動作完成之後，大型電玩版的「源平討魔傳」便會播出原本為了宣傳用的影片，會以動畫的方式播出。





◀在確認遊戲分數排名的畫面中，會出現「孫五」。

ULTRA TECH 傾倒的塔

在博物館的模式下，進入「イシターの復活」的遊戲房間中，然後，在房間中稍待一會兒，等待背景漸漸改變，ドルアーガ之塔就會傾斜。



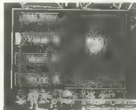
◀成為橫捲軸動作遊戲的小精靈，由於有獨特的操作方式，所以在當時備受矚目。

ULTRA TECH 跳躍能力

第一步在博物館模式中，先進入「パックランド」的遊戲房間，會發現在岩石的右側可以找到錢，在發現畫面下，原本在畫面右下角的小精靈會舉起手指，這個時候按下「○」鍵。接下來，錢會往岩石的左側移動，玩家要去將錢找到之後，按下「○」鍵。之後，錢又會在岩石的中央移動，一樣地找到錢就按「○」鍵。然後，若發現正要叫出妖精的錢，再按下次「○」鍵，再來，找到椰子樹上的パワーエサ時再按一次「○」鍵，接下來在房間中央找到小精靈時再按一次「○」鍵，就在這個時候可以得到一雙可跳躍的鞋子。於是在此狀態只要在遊戲房間內按「○」鍵，就可以跳了。

ULTRA TECH 義經登場

首先選擇博物館模式，然後進入位於博物館內的「源平討魔傳」的遊戲房間內。接著，往房間右手邊的石燈前移動，在這裡，位於畫面右下角的小精靈會有所反應，當它舉起手指時，按下「○」鍵，於是便會發現義經，持著刀揮舞地出現了，真是太帥了！



◀能看到角色畫面，並聽到效果音或背景音樂。

ULTRA TECH 賴朝出現

首先選擇博物館模式，進入位在博物館內「源平討魔傳」的遊戲房間，然後在房間內面向著出口，一面看著上面一面往前走，此時畫面右下角的小精靈又會有舉起手指的舉動，此時按下「○」鍵。玩家會發現，這個時候鳥居經會出現在鳥居之上，而且過一會兒，賴朝的亡靈也會出現。



◀能夠看到各遊戲的印象插畫。

ULTRA TECH 接待小姐的變化

一開始，請選擇博物館模式，之後往可接受申請的小姐走去，接下來，位於畫面右下角的小精靈有了反應，他朝着最上方按「○」鍵。等小精靈把頭轉到原來的地方，這個時候小姐變回人了。此時只要去櫃台，什麼也不用做，就可以看到許多動作了。

金手指

歐坦大作戰（オーダイン）

1P的隻數數量不會減少

800C45E0 0005

2P的隻數數量不會減少

800C45E2 0005

小精靈（パックランド）

隻數不會減少

80057FD4 0502

源平討魔傳

體力不會減少

8009E140 6400

劍不減

8009E14C 0900

金錢可無限花費

8009E144 6332

法老王復活（イシターの復活）

接關次數不會減少

8015A59C 0009

8015A690 0009

星際坦克（アサルト）

隻數不會減少

801E2956 0005

30
ETC

ガボールスクリーン

小室哲哉音樂集

1996年12月6日
SCE
￥3200

總評


對於熟悉日本流行音樂的玩家們來說，應該是不可能沒有聽過小室哲哉的大名吧！當初他組成的TM Network就以主唱城市獵人的主題曲Get Wild一砲而紅，之後的演唱生涯一帆風順，現在甚至擔任起製作人的角色，安室奈美惠就是他最得意的弟子之一。這一款小室哲哉音樂集收錄了多首由他創作的歌曲，再搭配上傑出的視覺效果，是所有喜歡小室哲哉的玩家必購的遊戲軟體。



31
ETC

ToPoLO(トポロ)

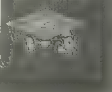
巧手方塊

1996年12月6日
亞德迪克
￥5800
對應記憶卡(記憶單位7)

總評


由亞德迪克公司所推出的這一款巧手方塊，是一款相當特別的另類益智遊戲，玩家可以藉此好好培養自己的創造力。遊戲主要是以組合方塊的方式來進行，玩家要巧妙地組合六種不同的方塊，將其製作成有如生物一般的造型方塊，而且這些完成的作品除了可以塗上顏色之外，還可以放置在原野當中，欣賞它們活動的樣子，並且還能夠與好友的作品進行戰鬥。

ILDER STOCK 193/1000



32
ETC



パラッパラッパー

快活喇叭

1996年12月6日
SCE
￥4800
對應記憶卡(記憶單位1～15)



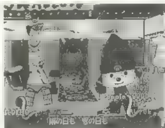
總評
★★
★★
★

一群剛剛從戲院觀賞完電影的小朋友們，正在速食店裡頭進食，卻意外地碰到了狀況，主角為了喜歡的女孩子，決定好好地讓自己變得更為強壯。這款由ＳＣＥ公司所製作的快活喇叭，不但只是遊戲的畫風充滿了美式風格，而且就連遊戲的進行方式都相當地特別。玩家必須跟著音樂的節奏來下達指令，光看畫面上方的指示行事可是不行的，相當值得推薦給所有喜歡這遊戲的玩家。



ULTRA TECH 隱藏式關卡

首先在 6 個關卡中以全部獲得「GOOD」的評價下過關，接下來再以使用Clear data，在選擇畫面會出現「KT&THE SUNNY FUNNY BAND！」的選項。選了它之後，會出現可欣賞KT和SUNNY 之演出的模式，此時按Ｌ１、Ｒ１、方向鍵可改變視點；而△和×可以KT們的服裝。



◀如果你的分排行夠高，老師會繼續教你跳歌哦！

33
ETC



DEPTH

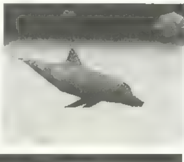
海豚樂團

1996年12月6日
SCE
￥4800
對應記憶卡(記憶單位1)

總評



這是ＳＣＥ所製作的一款軟體，在遊戲中玩家是操縱一隻可愛的海豚，在深藍的海底下自由的遨遊，比較不同的是，只要玩家所操縱的海豚不管往哪一邊遊去，背景的音樂就會有不同的變化，不只是變換方向會變音樂，就到不同的海域上，也會有相同的變化。再者，千萬別以為遊戲就如此而已，細膩的背景，和海底下不時會出現的生物，也都極具教育意味。



34
ETC



3Dシューティングツクール

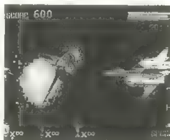
3DSTG工具

1996年12月20日
亞斯基
￥5800
對應記憶卡(記憶單位8)

總評



您在玩遍了ＰＳ主機上面的ＳＴＧ遊戲之後，是否也有一股說不出來的衝動，想要動手製作一款完全屬於自己的傑出作品呢？亞斯基公司繼在ＳＦＣ主機上面的許多製作工具之後，推出了這一款最新的３Ｄ　ＳＴＧ工具。在這一款遊戲當中，玩家可以使用事先預備的配件來進行選擇，然後將這些配件經過巧妙地搭配，使得一個個遊戲舞台因而成形。



35
ETC



寶魔ハンターライム with ペイントメイカー

寶魔獵人著色板

1997年2月21日
阿斯米克
¥4900
對應記憶卡（記憶單位3～15）

總評



不斷地有移植作品推出的寶魔獵人，這回終於要以原創的作品在PS主機上面登場了。在一款遊戲當中，大致上可以分為充滿漫畫風味的故事模式，以及使用繪圖工具的繪圖模式。拜繪圖工具所賜，玩家不僅可以只能當個玩遊戲的人，而且更能夠藉由這樣的機會來創作屬於自己的作品。不過遊戲的故事模式只有三章而已，而且沒有任何的文字顯示功能。



36
ETC



ナムコミュージアム VOL.5

拿姆科名作劇場VOL.5

1997年2月28日
拿姆科
¥5800
對應記憶卡(記憶單位1)

總評



堪稱為拿姆科名作劇場的最終作品——Vol.5，終於在玩家的超級熱切期盼之下堂堂登場了。在這一款作品當中，一共收錄了女武士傳說、龍魂、要塞入侵、道路疾風俠與立體小精靈等五款作品，尤其對於曾經擁有PCE的玩家們來說，光是可以玩到完整版本的女武士傳說就夠值回票價了。只是許多玩家的心裡頭不禁還是會問道，為什麼還是不把妖怪道中記給收錄進來呢？



ULTRA TECH ドラゴンスピリット（龍魂）

在博物館內的龍之心（ドラゴンスピリット的遊戲房間裡面，在入口的正正對面有著一隻龍和亞里夏公主的自鳴琴。走到琴面前，有一個可以調整的按鈕，一按下去，這隻龍就會變成為亞里莎公主的情人，但是之後會放下窗簾，玩家只能透過窗簾看到兩個人接吻的剪影。

ULTRA TECH パックマニア（立體小精靈）

在博物館內的『パックマニア』的遊戲房間內，在中央有一個パワーエサ，在那裡小精靈會舉起手指，玩家請按「O」鍵。動作完成之後，原本畏縮在桌子上的怪獸們全部一哄而散，從窗口逃逸，最後只剩下一隻紫色的怪獸。此時玩家只要再對紫色的怪獸按一下「O」鍵（此時右下角的小精靈會舉起手指），這隻紫色的怪獸也會逃脫，附帶一提，若開門可以看見怪獸逃跑的樣子。



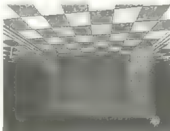
◀在房間中，除了紫色的怪獸之外，全部奪窗而逃。

ULTRA TECH バラデューク（要塞入侵）

在博物館中的「バラデューク」的遊戲房間中，有一個圓頂形的膠囊，在那裡等到小精靈有反應時按下「O」鍵，會出現大機台。接下來再將開關調到「I N」的狀態，這時候就可以走到2樓去，此時按△鈕，抬頭往上看遊戲房間的上邊，可以看到許多麵包浮在空中。此時若到遊戲房間入口右側的膠囊前，等小精靈有反應時，按下「O」鍵時，可能會出現パガン或是麵包，當パガン出現時，會把麵包吃得精光，但是當パガン吃完降落地面之後，只要再小精靈有反應，按「O」鍵，麵包便能恢復，パガン就會消失不見。

ULTRA TECH メトロクロス（道路疾風俠）

在博物館中的「メトロクロス」的遊戲房間中，有一架來回飛翔的巨無霸噴射機，若不能小心避開而被撞到的話，小精靈會跌倒坐在地上。不過若是登上跳躍台，踩在滑板上便可以發動了。



▶登上跳躍台，便可以在宇宙中來回的移動。

ULTRA TECH ワルキューレの傳説（女武士傳說）

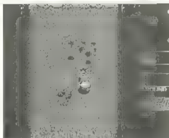
在博物館中的『ワルキューレ的傳說』的遊戲房間中，只要在ワルキューレ右則的黃色蝴蝶面前按「〇」鍵，ワルキューレ坐過的地方會出現一把劍。同時，ワルキューレ跟蝴蝶移動到樹木之上。若是在ワルキューレ面前按一次「〇」鍵，則原本在樹上的ワルキューレ跟蝴蝶會移動到最初出現寶劍場所左邊的樹木上。而最後如果再在ワルキューレ的面前再按一次「〇」鍵，ワルキューレ會邊微笑邊消失。



▲在樹木上，有著ワルキューレ和蝴蝶。

ULTRA TECH 女武士傳說的舞台選擇

首先要打開主選單視窗，進入ＤＩＰ開關的設定畫面中，將 5 號開關打開，並用「〇」鍵確定。其次在出現credit移入畫面時，同時按下Ｒ 2 跟方向鍵的左右鍵，此時畫面左下方會出現一列文字，請按照附圖中的數字，輸入想去舞台的名字。但若在舞台選擇畫面上，ＢＧＭ沒有響，電腦沒有啟動或是出現奇怪的東西，這都是從大型電玩時代就有的程式錯誤。



◀背景音樂可能會消失喔！

文字	舞台	文字	舞台	文字	舞台	文字	舞台
0	1	4	4	8	8	C	5
1	1	5	5	9	2	D	6
2	2	6	6	A	3	E	7
3	3	7	7	B	4	F	8

37

ETC



ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織

藤崎詩織專輯

1997年3月27日

柯拿米

¥2800

總 評



在純愛手札這一款由柯拿米公司所推出的AVG大作裡頭，最受玩家歡迎與支持的女主角，大概就要算是頂著一頭紅頭髮的藤崎詩織了。在這一款作品當中，最大的特色就是收錄了她個人首張專輯當中的暢銷單曲MTV，而且一共有五種不同的遊戲模式。遊戲依然保留機智問答的要素，另外也添加了像是看這邊的日本傳統遊戲，是喜歡藤崎詩織的玩家們一定要收藏的作品。



38

ETC



新スーパーロボット大戰スペシャルディスク

新機人大戰精華版

1997年3月28日

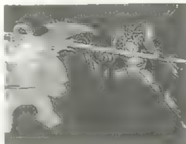
帕布雷斯特

¥2800

總 評



這一款由帕布雷斯特公司所製作的新機器人大戰精華版，其遊戲最大的特點，除了有著各種的遊戲模式之外，在自由戰鬥模式裡頭，甚至還可以從兩百種以上的機體當中自由選擇，並且展開了激烈的戰鬥。除此之外，遊戲還有收錄主題曲的卡拉OK模式，獨特角色的設定資料集，以及[illegible]遊戲系統的附屬地圖，所以只要是機器人大戰迷，就不可以錯過這一款作品。



39
ETC



ダークハンター～上

暗黑獵人～上

異次元學園～
1997年4月11日
光榮
￥6800

總評
★★
★★



繼EMIT大受玩家的好評之後，光榮公司接著又推出了這一款暗黑獵人，並且分為上下兩集來發售。主角眞理子所就讀的慈現學園，是一座以獨特敎法而著稱的學園，這一天，席爾與阿蘭兩個人來到了這座學園，故事也就因此而正式展開。一般的敎學軟體大多會讓玩家感到乏味無趣，不過在光榮公司的巧妙包裝之下，玩家根本幾乎就不會發現到正在不斷地學習當中。



40
ETC



ゲーム日本史～革命兒 織田信長～

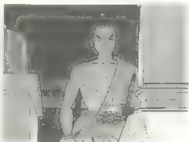
織田信長傳

1997年4月11日
光榮
￥6800

總評
★★
★★



這亦是由光榮公司所推出的一款相當有趣的大型歷史遊戲，這一款遊戲乃是以織田信長、濃姬與道三等人為主角，不但比起任何的小說要來得有趣萬分，而且更是徹底地將歷史遊戲化。藉由遊戲故事的進行，玩家可以體驗到織田信長那波瀾壯闊的人生，遊戲更用動畫的方式來表現織田信長一生當中重要的各個段落，值得所有喜歡織田信長的玩家們一玩。





41
ETC

競馬最勝の法則'97 VOL.1～狙え！万馬券！～

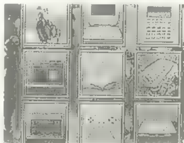
競馬最勝法則'97 VOL.1

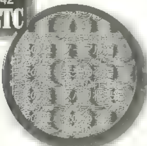
1997年4月11日
COPYA SYSTEM
¥5700
對應記憶卡(記憶單位15)



總評
★★★

在一連競馬最勝法則的第四個系列作品當中，特別搭載了最新資料且有著記憶卡的資料服務，並且還大幅強化了萬馬券的預測方式，所以玩家可以利用這款作品來瞭解有關賽馬的各種常識。除此之外，這款作品收錄了過去八年裡頭的賽馬資料，進行遊戲的時候還可以設定跑道距離與賽馬的腳質等各種資料，另外還有提供關於騎士的獲勝次數與廄社的勝利成績等珍貴資料。





42
ETC

ザ 心理ゲーム2

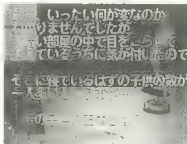
心理遊戲2

1997年5月2日
WIZARD
¥5800



總評
★★★

在這一款心理遊戲2的作品裡頭，玩家可以從日常瑣碎的問題、第一眼的感想與意想不到的問題當中，來得知一個人的思考模式與性格，更可以可能發覺您自己所不知道的另一個自己。遊戲除了單純的一問一答之外，背景的畫面不僅會跟著改變，再加上許多迷你的心理遊戲，使得玩家在遊戲的過程當中一點都不會覺得乏味，並且還可以兩人同時進行遊戲。



43

ETC



がんばれ森川くん2號

森川君２號



總 評

1997年5月23日

SCE

￥5800

對應記憶卡(記憶單位5)

萬代公司的寵物蛋可以說是掀起了一陣電子寵物的風潮，而這款由ＳＣＥ公司所推出的森川君２號，擁有著異曲同工之妙的遊戲方式。玩者在這一款遊戲當中，必須要培育具有人工智慧的ＰＩＴ，舞台一共分為八個不同的區域，其中充滿了各種陌生的環境與生物，所以玩家要耐心教導ＰＩＴ來學習各種的事物，並且引導它的反應與行動，是一款相當有趣的養成遊戲。



44

ETC



ダークハンター～下 妖魔の森～

暗黑獵人～下



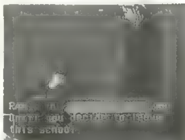
總 評

1997年5月30日

光榮

￥6800

在這款由光榮公司所製作的遊戲當中，不僅有栗本薰的原著故事，而且還有上條淳士所設定的人物角色，所以是一款相當傑出的作品。這集的劇情接續的上集的發展，其最大的特色就是玩家可以一邊欣賞故事，一邊進行英語的學習，並且能夠隨時切換與選擇語音與字幕的語言。除了單純地進行故事之外，遊戲還有著與敵人戰鬥及具有３ＤＲＰＧ風格的迷宮探險。



45
ETC



BABY UNIVERSE

花花世界

1997年6月20日
SCE
￥4800



總評 ★★★★

這是一款非常另類的遊戲，說真的裡面沒什麼內容，除了一大堆五花八門的花樣，就沒了。不過，唯一可以介紹也是唯一賣點的是，它擁有許多的圖形可供拼湊，而背景音樂也會隨圖形的變化而有所不同。這個遊戲的樂趣在於它可滿足自己的想像空間。但說真的，玩久了就沒什麼興致，所以，等你非常有空閒再來玩吧！



46
ETC



QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

虹色町奇跡

1997年6月27日
卡普空
￥5800
對應記憶卡(記憶單位1)



總評 ★★★★

這一款由卡普空公司所推出的虹色町奇跡，不但是從大型電玩所移植過來的作品，而且也巧妙地融合了SLG與TAB的特色於一身。玩家在遊戲的過程當中將會與許多的女主角碰面，只要能夠正確地回答她們所提出的問題，就可以順利地繼續前進，並且還會影響到主角與她們之間的感情發展。不過這款遊戲最大的缺點，就是對於不熟悉日本事物的玩家來講，很難一直玩得下去。





QUEST FOR FAME(クエスト フォー フェイム)

搖滾合衆國

1997年7月10日

SCE

￥6800

總 評



這款由ＳＣＥ公司所推出的搖滾合衆國，其最大的賣點就是支援了ＰＳ主機最新推出的吉他[illegible]片控制器。在這一款遊戲當中，玩家將會面臨到十幾個關卡的挑戰，只要能緊跟著正確的節奏來彈奏就可順利地過關。不要小看這樣的遊戲進行方式，就跟快活嚇叭一樣，如果不能夠好好地掌握正確的節奏速度與旋律，那麼想要一路暢行無阻地過關是一件不太可能的事情。



PS發展大事紀

PLAY STATION正式公佈



在經過許多傳言之後，PLAY STATION終於正式出現在世人前 面。

VIRTUAL BOY雖同爲32位元主機，但命運……

讓任天堂吃下有史以來最難吃的累實的「VB」，讓任天堂在32位元次世代主機中不戰自敗，也使得任天堂不得不轉向歐美發展，直接發展64位元主機。



SEGA SATURN終於發售了



SEGA SATURN發售日當天，出現了許久不見的搶購熱潮，第一批主機在短短一天內全部銷售一空，全面缺貨。

1993

1993年5月　PS－X　正式公布主機及各配件功能。

1993年10月　Sony　PS－X的開發傳說慢慢傳開。

1994

1994年1月4日　SONY在歐洲設立SCE，做為PS向歐洲進軍的據點。

1994年2月8日　PS出貨量突破50萬台。

1994年6月23日　SONY　成立美國新公司。

1994年7月　在美國消費科技大展中，任天堂發表了64位元的主機—ULTRA64。

1994年8月3日　3DO64位元－M2　ACCELA　LATER公布最新消息，並成為3DO的加強裝置。

1994年10月27日　PLAY　STATION正式發表。

1994年11月　PC－FX於12月9日發售。

1994年11月22日　SEGA　SATURN正式發售，並造成搶購風潮。

1994年12月3日　PLAY　STATION正式販賣，10萬台主機立即銷售一空，各地並嚴重缺貨。

1995

1995年5月29日　ＰＳ出貨量突破1百萬台。

1995年7月21日　ＰＳ普及型主機上市，比原本降價1000日元。

1995年9月　ＰＳ在美國正式發售。

1995年9月9日　任天堂64位元遊戲主機其日本名定為ＮＩＮＴＥＮＤＯ64。

1995年9月29日　ＰＳ在歐洲正式發售。

1995年10月　ＳＥＧＡ與ＳＮＫ簽定契約，ＳＮＫ軟體將移植至ＳＳ上。

1995年11月28日　ＣＥＳＡ成立。

1995年12月1日　ＳＳ的「ＶＲ快打2」發售。

1995年12月末　ＰＳ世界銷售量達340萬台

1996

1996年1月22日　任天堂台柱之一史克威爾突然宣布加入ＰＳ，並宣布「太空戰士Ⅶ」年底發售。

1996年3月22日　史上最驚悚的軟體「惡靈古堡」發售。

1996年3月29日　ＰＳ第一款突破1百萬片的軟體「鐵拳2」發售

1996年5月　ＳＥＧＡ３Ｄ控制器發1日以後，禁止發售成人軟體。

1996年5　ＳＥＧＡ３Ｄ控　制器發表，並對應7月5日發售軟體一飛天幽夢。

1996年5月　ＳＳ銷售破3百萬台。

1996年5月15日　ＰＳ世界銷售量達5百萬台。

1996年6月23日　ＮＩＮＴＥＮＤＯ64發售，出貨量30萬台一天內售光。

史克威爾加入PS

任天堂台柱之一的史克威爾，在Ｎ64發售前夕居然跳槽至ＰＳ，這使得Ｎ64的前途有些堪慮，而史克威爾也同時發表了「太空戰士Ⅶ」於'96年底發售，就在這時次世代之戰也漸漸分出勝負了。

FFⅦ 始動。

半夜不敢玩的軟體在PS登場

以驚險恐怖爲訴求的「惡靈古堡」，在許多人的好奇心促使下，銷售量直衝百萬，但也有許多人因爲受不了一次又一次的驚嚇，而中途放棄。但若是選有史以來最令人喪膽的軟體的話，「惡靈古堡」一定當之無愧。

SS有「VR快打」，PS有「鐵拳」

與「ＶＲ快打2」同爲大型電玩移植至次世代主機的「鐵拳2」，在遊戲內容及畫面上與「ＶＲ快打」形成了超強對立。由於製作嚴謹及拜ＰＳ銷售量之賜，銷售量當然也是扶搖直上。



N64的魅力，玩家無法擋

在幾經波折之後，Ｎ64總算順利的發售；而發售當日，30萬台主機也是銷售一空，爲Ｎ64開啓了希望之門。但之後因軟體價格昂貴及發售的速度太慢，導致銷售數字始終衝不上去。



N64的擴充裝備－64DD亮相

任天堂自行研發的磁氣系統（64DD）與同爲對應N64的振動包首次在展示會中亮相，由於流線的造型及精巧的模樣，令不少玩家期待它的到來。



又一任天堂台柱跨足PS

「勇者鬥惡龍」的催生者艾尼克斯，終於也禁不住PS的誘惑，宣佈加入，也一併發表了「勇者鬥惡龍七代」也將在PS上製作。雖然艾尼克斯未和史克威爾一樣宣佈不在N64上製作遊戲，但這些事件確充分的顯出時勢比人強的道理。

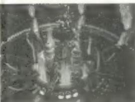
二大企業合力打造娛樂王國

SEGA與萬代這兩大娛樂事業宣佈合併的消息發出後，可不知樂壞多少SS玩家。大家心想：有了如此大的企業做靠山，還怕有達不到的目標嗎？但，大家萬萬沒想到在短短的一百多天之後，如此偉大的夢想居然隨著兩邊內部的反對而破滅，實是令人感到有志難伸。



千萬矚目的「太七」終於發售

只要有買PS的都應該擁有的軟體－「太空戰士VII」，在發售後真是擄獲了所有玩家的心，而更在許多的活動中榮獲大獎，在此真的是將PS確確實實的捧上了天。



1996年10月　SEGA、SONY及任天堂聯手共組家用電器製品網路。

1996年11月　「太空戰士VII」容量增至3片CD，並延至'97年1月31日發售。

1996年11月　PS累計主機販售量達9百萬台。

1996年11月23日　64DD首次亮相，振動包也一併公開。

1996年11月末　PS世界銷量突破了1000萬台。

1997

1997年1月3日　超華麗大作「太空戰士VII」終於發售。

1997年1月9日　艾尼克斯繼史克威爾之後，又一任天堂台柱加入PS。

1997年1月14日　「勇者鬥惡龍七代」發表決定在PS上製作。

1997年1月23日　SEGA與萬代合併，將於10月合併完成。

1997年3月19日　PS全球銷量突破1300萬台。

1997年5月　PS月產量達150萬台。

1997年5月27日　SEGA與萬代的合併中止，萬代社長並宣布辭職。

1997年5月末　PS主機銷售量突破1600萬台。

1997年6月11日　「太空戰士VII」在SCE主辦的活動中，勇冠三軍。

1997年6月26日　SS大作「櫻花大戰2」製作發表。

1997年7月　史克威爾發布加入大型電玩第一部作品「大和魂」。

1997年7月　M2開發中止。

1997年8月　PS主機銷售突破2000萬台。

PS檔案②

珍藏寶典系列008

●負責人
黃鎮隆
●發行人
陳希芳
●出版
尖端出版有限公司
●企劃主編
紀旻廷
●美術主編
陳晞叡
●文字主編
吳欣怡
●編輯協力
電玩編輯部
●電腦排版
張苑青・廖美惠
●行政管理
廖桂華
●國際版權
許麗雪
●社址
台北縣新店市復興路45號4F
電話／(02)218-1582（代表線）
傳眞／(02)218-2046
●法律顧問
北辰著作權事務所　蕭雄淋律師
台北市大安區師大路86巷15號1樓
●印刷
科樂印刷事業股份有限公司
台北縣中和市建一路93巷四號一樓
●總經銷
農學股份有限公司（農學社）
新店市寶橋路235巷6弄6號2F
●經銷專線：（02）917-8022
●劃撥帳號：05622663
●帳戶：尖端出版有限公司

售價320元
1997年11月初版發行
新聞局登記臺業第2680號